2 PŘÍLOHA: CD-ROM HURVÍNKOVA PŘEKVAPENÍ

Časopis všech uživatelů PC

počítač pro každého

ČTRNÁCTIDENÍK 02/2001 Vychází 13. 1. 2001

Jak na to:

Zadávání funkcí v tabulce MS Works

Jak získat digitální podpis

Nejlevnější časopis s CD-ROM 49 Kč 53 Sk

Nezavěšujte!

Modem – nejlevnější cesta k internetu

Jak se vyučit správcem sítě

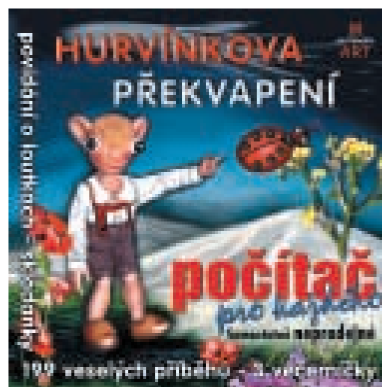
Tipy a triky k počítačovým hrám

Vypalujeme CD



Křížovka o ceny: 3 x milion obrázků od Corelu

Přiložený CD-ROM Hurvínkova překvapení
Název CD je výmluvný. Jde o jeden z nejoblíbenějších multimediálních titulů určených dětem. Připravila jej společnost Multimedia ART a najdete na něm tři večerníčky, dvě stovky veselých příběhů a desítky skládanek „puzzle“. Vše je doplněno povídáním o loutkách a o historii Divadla Spejbla a Hurvínka.
Máme pro vás jeden tip: kliknete-li při přehrávání večerníčku na obraz pravým tlačítkem myši, zvětší se promítání na celou obrazovku.



Představujeme CD-ROM
Příznivci historie si přijdou na své při prohlížení CD-ROM disku Hrady zámky a tvrze Království českého. Cédéčko se liší od jiných titulů věnovaných tomuto tématu, ale o tom se více dozvíte na stránce 10. Pro rodiče i jejich děti jsou určena cédéčka s Hugem – tentokrát budete unikat z podzemní říše a obnovovat lunapark.

Hardware
Do nabídky myší přibyl další kousek: Wheel Mouse optical od Microsoftu. Uvažujete-li o připojení k internetu, přijde vám možná vhod cenový přehled více než dvaceti modemů dostupných na našem trhu. Vypalovačky cédéček si razí cestu ke stále většímu počtu uživatelů. Povídání o vypalování najdete na stránkách 38 a 39.

editorial



Vážení čtenáři,
v armádě se říká, že bez spojení není velení. Je to pravda. Správné a fungující spojení je důležité nejen pro vojsko, ale také pro váš počítač. Stále více se ukazuje, že s připojením k internetu užitná hodnota výrazně roste. Internet umožňuje nejen rychlejší a levnější komunikaci mezi lidmi v soukromém i profesionálním životě, ale i snadnější přístup k užitečným informacím všeho druhu. Jelikož nejlevnější způsob připojení domácího počítače k internetu je prostřednictvím modemu a telefonní linky, přinášíme vám v tomto čísle přehled modemů a informace o tom, kolik vás bude takové připojení stát. S elektronickou komunikací souvisí také problematika digitálního podpisu. V sekci Jak na to najdete návod, kde a jak zdarma získat vlastní digitální podpis, který pak můžete použít k „podepsání“ jakéhokoli elektronického dokumentu (nejen zprávy elektronické pošty, ale i textového dokumentu, tabulky, programu nebo třeba fotografie). Vyzkoušejte si jeho používání už teď, bude se vám to brzy hodit!

Ivan Heisler, šéfredaktor

WebCam Plus

Internetová kamerka od firmy Creative

Společnost Creative přichází s novou internetovou kamerkou WebCam Plus, kterou je možno zakoupit přibližně za 2050 Kč bez DPH.

Tato snadno použitelná kamerka umí například zasílat videoklipy elektronickou poštou, pořádat videokonference s vašimi přáteli a podělit se přes internet s rodinou o nasnímané obrázky. WebCam Plus je zajímavá zvýšenou kvalitou obrazu a vyšším rozlišením. Kamerka je dále vybavena rozhraním USB, které umožňuje snadné připojení k počítači. Objektiv umožňuje zaostření od 3 palců do nekonečna a kamerka je schopna snímat rychlostí 30 obrázků za sekundu (při rozlišení 160 x 120, 176 x 144, 320 x 240 a 352 x 288 bodů) a 15 obrázků za sekundu (při rozlišení 640 x 480 bodů).

S kamerkou se dodává bohaté softwarové vybavení: Creative PhotoEditor (program na editování a vylepšování), VideoBlaster WebCam Monitor (detektor pohybu, který může snímat obrázky, kdykoliv zaznamená pohyb v blízkosti vašeho počítače), VideoBlaster WebCam Control (program, který dovede ovládat a nastavit kameru a třídit obrázky a videoklipy do snadno použitelných alb), Microsoft NetMeeting (zajistí hlasovou komunikaci přes internet a snadné provádění videokonferencí), MediaRing Talk (hlasový internetový komunikátor nové generace, který vám umožní telefonovat z počítače na počítač přes internet zdarma), Pixaround (program pro spojení obrázků umožňující vytvořit panoramatické virtuální obrazy, které potom můžete publikovat na WWW stránkách či posílat elektronickou poštou svým přátelům).

Na kameru WebCam Plus je poskytována dvouletá záruka. Technická podpora je na výrobek poskytována po celou dobu jeho životnosti.

www.creative.com



Sazka provozuje pro své sázející novou službu ELIS

Internetové stránky **www.sazka.cz** nabízejí základní informace o podniku Sazka, provozovateli číselných loterií, sázkových her a okamžitých loterií na území České republiky, a podrobné aktuální údaje o produktech, včetně herních plánů, návodů a vyobrazení sázkových a okamžitých loterií. Uživatel zde najde i aktuální výsledky her a týdeník Sazka, který je určen pro informování a pobavení sázejících, včetně jeho archivu. Nechybějí ani odkazy na evropské, americké a ostatní zahraniční loterie.

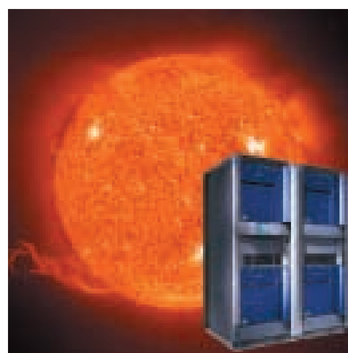
Od 3. 7. 2000 lze na těchto stránkách najít také informace o službě ELIS neboli „Elektronické informace sázejícím“. Zájemci mohou rovněž přímo zadat adresu **elis.sazka.cz**. Na obou adresách je jednoduchý registrační formulář, po jehož vyplnění uživatel zdarma pravidelně dostává do své schránky elektronické pošty informace o tažených číslech, výsledcích her a výhrách a v případě zájmu také další aktuální informace, vždy bezprostředně po jejich zveřejnění. Největší zájem je o informace, které se týkají výsledků losování, výše výher a jackpotů hry Sportka a k ní vázané Šance.

www.sazka.cz, elis.sazka.cz

Výzkum Slunce za pomoci počítače

Už celá staletí je lidem známo, že se na povrchu Slunce objevují pozoruhodné úkazy. Galileo a jeho současníci začali sledovat a zaznamenávat existenci slunečních skvrn krátce po vynálezu dalekohledu, počátkem 17. století. Dokonce už i díla starověkých Aztéků znázorňují boha Slunce se zjizvenou tváří, což bychom mohli chápat jako první představu povrchu Slunce pokrytého skvrnami. Sluneční skvrny, které jsou jedním z nejsnáze pozorovatelných rysů slunečního povrchu, mívají průměr kolem 80 tisíc kilometrů, objevují se na dobu několika měsíců a jsou výsledkem působení změn magnetického pole hluboko pod povrchem.

Robert Stein, profesor fyziky a astronomie na Michiganské státní univerzitě, a Aake Nordlund z observatoře Kodaňské univerzity studují tyto jevy již mnoho let, přičemž se samozřejmě neobejdou bez výkonné výpočetní techniky. K simulaci dějů souvisejících se vzácnějšími projevy sluneční aktivity využívají superpočítače **SGI Origin 2000** v Národním středisku pro superpočítače Univerzity v Illinois (NCSA). Jejich vědecký tým pracuje se složitými modely částí slunečního povrchu a soustřeďuje se na výzkum konvektivních zón a magnetických toků v jejich blízkosti.



Stein s Nordlundem využívají superpočítače při studiu přírodních jevů na Slunci přes 15 let a většina jejich práce probíhá ve středisku NCSA. Jejich poslední simulační výpočty na serveru SGI Origin 2000 v NCSA jsou však dosud největším projektem. Počítač simuluje část slunečního povrchu o rozloze 18 tisíc km^2 a hloubce 9 tisíc kilometrů.

Systému Origin2000 s využitými čtyřmi až šesti procesory trvá nasimulování 30 sekund dění na Slunci zhruba jeden den. Cílem vědců je provést simulaci jednoho celého slunečního dne. Skupina odborníků tento program neustále zdokonaluje a doplňuje. Výpočty zpětných simulací dějů, které na Slunci proběhly, pomohly vědcům pochopit velkou část jevů, k nimž na povrchu Slunce dochází.

Článek byl přeložen z anglického originálu (autorem je J. William Bell) a zkrácen. Děkujeme specialistům z Českého hydrometeorologického ústavu za korektury odborných termínů v článku.

Intel Pocket Concert Audio Player

Digitální přehrávač

Intel je americká firma, známá především výrobou kvalitních mikroprocesorů. Nyní se pustila i do výroby hudebního digitálního přehrávače, který se jmenuje Intel Pocket Concert Audio Player.

Tento přehrávač obsahuje paměť o kapacitě 128 MB, která má oproti běžným pamětem nižší spotřebu a menší rozměry. Přístroj má rozměry 97 x 62 x 24 mm a váží 93 gramů. Pouzdro je z leštěného hliníku a na přední straně dominuje modře podsvícený grafický displej a tři hlavní ovládací tlačítka.

A co přístroj všechno umí? Přehrává soubory s hudbou ve formátech MP3 či WMA a obsahuje také FM rádio. Životnost baterií se udává až 10 hodin při využívání přístroje jako hudebního přehrávače a 16 hodin při využívání rádia. Pro připojení k počítači je využito rozhraní USB.

Mezi příslušenstvím najdeme adaptér do auta, stojánek pro jednodušší připojení k domácímu audiozařízení, neoprenové pouzdro a dále různé kabely a adaptéry. Na trhu se přehrávač objeví v únoru za cenu těsně pod 300 dolarů.





www.intel.com/home/audio

Auto Internetu 2001

Na internetových stránkách **www.autointernetu.cz** byl dne 20. 12. 2000 zahájen 1. ročník ankety Auto Internetu 2001. V této anketě máte možnost zvolit nejoblíbenější automobil českého internetu pro rok 2001 a vyhrát jednu z jedenácti cen v celkové hodnotě 72 000 Kč, jejichž výherci budou z řad hlasujících vylosováni 21. 2. 2001, tedy po skončení ankety.

www.autointernetu.cz

Peníze na internetu

Český internetový portál World Online nyní nabízí uživatelům nepřetržitý přístup k obsáhlému a aktuálnímu zdroji zpráv a informací ze světa financí a investic.

V rámci partnerství s několika poskytovateli finančních informací a služeb v České republice – se společnostmi ČTK-Neris, OnlineInvestor.cz a Penize.cz – představila firma World Online svůj nový svět „Peníze“ (**penize.worldonline.cz**). Ten uživatelům českého internetu nabízí on-line zprávy a informace z tuzemských i mezinárodních kapitálových trhů, stejně jako celou řadu podrobných finančních zpráv, doporučení a analýz, díky nimž uživatel získá přehled o aktuálním dění v rychle se měnícím světě obchodu a financí.

penize.worldonline.cz

O kytaře na internetu

Hrajete-li na kytaru (ať již patříte mezi začátečníky, nebo mezi pokročilé hráče), podívejte se na zajímavou internetovou stránku **www.kytara.cz**. Majitelé mobilních telefonů podporujících WAP mohou také využít „wapovou“ verzi této stránky (adresa je **wap.kytara.cz**).

www.kytara.cz



Informace o pojištění na WAP

Nezávislá pojišťovací makléřská společnost APS Renomia zprovoznila první wapový server zaměřený na problematiku pojišťovnictví. Tento informační wapový server o pojištění lze nalézt na adrese **wap.apsrenomia.cz**.

Vedle novinek a tipů z oblasti všech druhů pojištění nabízí tato sekce i kontaktní informace pojišťoven a penzijních fondů, výkladový slovník pojištění a popis jednotlivých pojistných produktů. Součástí wapových stránek je i možnost odeslat dotaz nebo připomínku. Pokud zadáte svůj e-mail nebo mobilní číslo, odborný tým se vám pokusí odpovědět.

wap.apsrenomia.cz

Tvorba dynamických aplikací WWW pro začátečníky

Seminář na toto téma pořádá firma Microsoft. Náplní semináře je používání produktů firem Microsoft a Adobe. Místa konání: 23. 1. 2001 v Brně, areál BVV Pavilon A – Rotunda, a 24. 1. 2001 v Praze 5, Národní dům na Smíchově, náměstí 14. října 16. Oba semináře začínají v 8 hodin, předpokládaný konec je v 15.30 hod.
V ceně registračního poplatku 500 Kč je kniha a CD se zkušebními verzemi produktů. Registrovat se můžete na internetové adrese **http://www.microsoft.cz/akce/msdn_dweb/logon.asp?jazyk=CZ** nebo na telefonním čísle 02 / 6122 3729.

Burza skript, učebnic a odborné literatury

Dne 1. ledna 2001, rok po spuštění obdobné stránky na českém internetu (**www.kauf.cz**), byl na internetové adrese **www.skripta.sk** zahájen provoz on-line burzy skript, učebnic a odborné literatury pro slovenské uživatele.

Cílem projektu je usnadnit s využitím internetu výměnu skript a učebnic mezi studenty všech typů škol (vysokých, středních, základních i jazykových).

K přihlášení do systému (to není nutné při pouhém prohlížení nabídek ani při zamlouvání publikací) se používá adresa elektronické pošty. Čtyřmístný PIN, který uživatele opravňuje k vkládání nabídek i poptávek a ke vstupu na osobní účet, obdrží uživatel po jednoduché registraci. Na osobním účtu má pak uživatel k dispozici veškeré nabídky a poptávky, které zadal do systému, a může je okamžitě upravit, pozastavit jejich platnost nebo smazat. Publikace je v databázi možné vyhledávat nejen podle názvu nebo autora, ale také podle ISBN. Součástí informace o publikaci jsou i důležité údaje o jejím stavu, ceně a regionu prodávajícího.

Aktuálnost databáze je udržována vyřazením publikace po 90 dnech od jejího zadání do systému. O zamluvení publikace, stejně jako o zaznamenání publikace žádané uživatelem, či o uplynutí lhůty 90 dní informuje systém uživatele automaticky prostřednictvím elektronické



pošty. Uživateli jsou elektronickou poštou současně nabídnuty další možnosti (např. prodloužení platnosti nabídky publikace, zrušení jejího zamluvení apod.).

www.kauf.cz, www.skripta.sk

Ze světa internetu

Jedete na hory?

Chystáte-li se na hory, můžete využít užitečných informací na internetové adrese **www.nahory.cz**. Jedná se o specializovaný server, který umožňuje rezervaci ubytování v horských střediscích přímo prostřednictvím internetu.

Hotely a penziony jsou přehledně rozděleny podle horských středisek, k orientaci také slouží mapa České republiky se zvýrazněnými pohořími. Každé ubytovací zařízení má svou vlastní stranu s množstvím fotografií a informací, ceník a rezervační formulář. Další hotely budou (podle slov tvůrců) průběžně doplňovány.

Server také obsahuje stránky s přehledem počasí v ČR a informace o stavu sněhové pokrývky v jednotlivých horských střediscích.

www.nahory.cz



Hugo – Putování časem

Hugo je malý roztomilý skřítek. Narodil se v dánské firmě ITE. Jeho příběhy na cédéčkách uvádí na náš trh firma Top Distributor. Obě hry jsou určeny pro děti ve věku od 6 do 12 let.

Při výletu narazil Hugo se svou rodinou na poničený zábavní lunapark. Ten je prázdný, až na malou mušku Bzučku, která v parku pracuje jako opravář. Od ní se Hugo dozví, že za poškození lunaparku může zlá čarodějnice Scylla. Ta zničila větrný mlýn, který zásoboval park elektřinou.

Muška nabídne Hugovi, že ho svou kouzelnou dráhou zaveze do osmi různých období. V každém z nich musí Hugo splnit jeden úkol. Za jeho splnění dostane vždy jednu část větrného mlýna.

Navštívíte postupně průmyslovou éru, Egypt, Divoký západ, šedesátá léta dvacátého století, středověk, římskou říši, dobu kamennou a starověké Řecko. Úkoly jsou rozmanité a odpovídají době, ve které právě jste. Třeba v šedesátých letech



dvacátého století budete přistávat s lunárním modulem na Měsíci. Na cestě vás povede svými příkazy z paluby Apolla 11 kosmonaut Collins, do řízení vás zasvětí Neil Armstrong. Ve starém Egyptě je třeba připravit tři mumie tak, aby byly uloženy do sarkofágu. V době kamenné budete stavět rozbitou sochu.

Jen se nenechte na začátku nachytat při volbě obtížnosti hry. Podle průvodce cédéčkem si máte ob-



tížnost zvolit podle toho, jaké jsou vaše znalosti z dějepisu. Při hraní se nám ale podařilo narazit pouze na jedno místo, kde bylo třeba odpovědět na otázky. Řešení ostatních úkolů závisí na rychlých reakcích a bystrém úsudku.

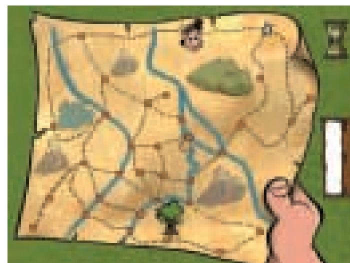
Hru je možné uložit po splnění úkolu. Při dalším spuštění se můžete buď vrátit do místa, kde jste minule skončili, nebo začít znovu od začátku.

info

Nároky na počítač: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM (doporučeno 32 MB RAM), Windows 95 a lepší nebo Windows NT 4.0 SP3, grafická karta kompatibilní s DirectX, 20 MB volného místa na pevném disku.
Orientační cena: 499 Kč.

Hugo – Tajemný les

Skřítkové se vydali na piknik do lesa, ale opět zaúřadovala zlá čarodějnice Scylla. Tentokrát začarovala strom. Ten nalákal Huga, aby do něj vlezl, a přenesl ho do začarovaného světa. Cestou domů musí Hugo splnit několik úkolů souvisejících s matematikou. Kolik úkolů to bude, závisí na tom, jakou cestu Hugo zvolí. Na cestě jej doprovází krtek, který mu přidává písek do přesýpacích hodin. Úkoly jsou rozmanité. Jejich obtížnost závisí na





tom, k jak velké znalosti matematiky jste se přiznali na začátku hry.

poděkování

Za poskytnutí těchto her děkujeme firmě Top Distributor.

info

Nároky na počítač: Pentium 75 MHz, 16 MB RAM, Windows 95 a lepší nebo Windows NT 4.0, grafická karta kompatibilní s DirectX.
Orientační cena: 499 Kč.

Cisco Networking Academy

Na celém světě je nedostatek odborníků, kteří umí navrhnout, vytvořit a udržovat v běhu počítačové sítě. Jednou z cest, jak tento problém řešit, je Cisco Networking Academy.

Z historie

Na přelomu roků 1999 a 2000 probíhala jednání mezi ČVUT a společností CESNET o vytvoření regionální CNA.
Duben: Byla slavnostně otevřena první regionální CNA v České republice.
Květen: Začala jednání s VŠB Ostrava o otevření regionální CNA a také s Úřadem práce v Karviné o začlenění programu CNA do oblasti rekvalifikací.
Červen: Byla otevřena první lokální CNA při Gymnáziu v Pardubicích.
Červenec: Bylo vyškoleno prvních osm lektorů regionálních CNA.
Během července a srpna byla navázána spolupráce s Nadací Pangea a byl vytvořen model financování CNA v České republice.
Srpen: Byla otevřena lokální CNA při Masarykově ústavu vyšších studií.
Září: Probíhaly práce na přípravě otevření regionální CNA v západních a jižních Čechách a v Brně při Vojenské akademii. V této době také skončilo školení lektorů lokálních akademií (Pardubice, MÚVS, CESNET) pro první semestr. Došlo k otevření lokální CNA v Mostě, která je součástí pilotního projektu v oblasti rekvalifikací. Byl vytvořen první návrh osnovy rekvalifikačního kurzu na bázi CNA.
Bylo zahájeno studium 1. semestru na třech lokálních CNA.

Počty studentů

Studium prvního semestru zahájilo v Ostravě 30 studentů, na Gymnáziu v Pardubicích asi 20 studentů a v Masarykově ústavu 25 studentů. Největší počet zájemců uspokojilo ČVUT v Praze, kde zahájilo studium 63 studentů.
V ČR je v současné době 17 vyškolených lektorů.

Cisco Networking Academy je výukový program, který učí studenty navrhovat, budovat a udržovat komunikační infrastruktury (počítačové sítě). Tento program je zaměřen na přípravu odborníků a je navržen jako neziskový.

Kořeny tohoto projektu sahají do roku 1993, kdy ve firmě Cisco vznikl systém pro další vzdělávání pracovníků firmy. Tento systém byl později orientován také na studenty. Protože byl o semináře velký zájem, vznikly pevné osnovy. Na základě těchto osnov se vyvinula dnešní podoba Cisco Networking Academy (CNA).

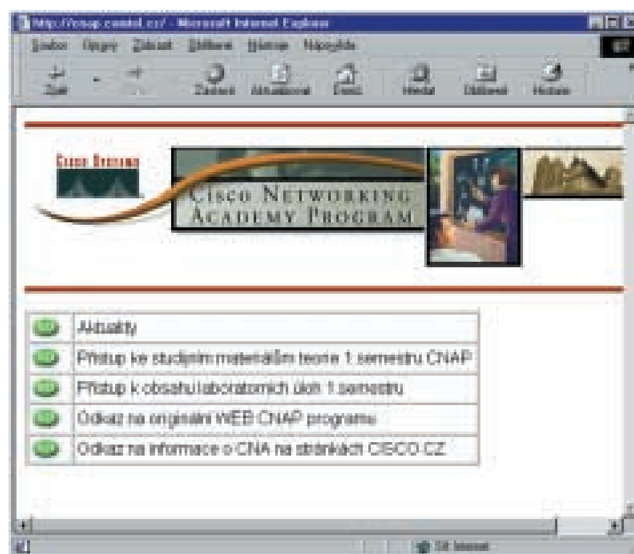


Organizace CNA

CNA je organizována do stromové struktury. Na vrcholu stojí autorizovaná vzdělávací střediska, jejichž úkolem je připravit lektory pro regionální akademie. V každé zemi existuje jedna nebo více regionálních akademií. Regionální akademie zajišťují chod lokálních akademií, ve kterých probíhá výuka studentů. V rámci regionální akademie (příkladem může být ČVUT v Praze) může pracovat také lokální akademie.

V praxi to vypadá tak, že lektoři regionální akademie na ČVUT se připravovali ve středisku v Rakousku a sami pak školili lektory pro startující lokální akademie.

Regionální akademie vznikají nejčastěji na vysokých školách, lokální akademie vznikají na vysokých i středních školách.



CNA v Česku

V Česku v současné době existují regionální akademie na Elektrotechnické fakultě ČVUT v Praze a na Vysoké škole báňské v Ostravě. Přípravy na zřízení regionálních akademií probíhají na Západočeské univerzitě v Plzni a na Vojenské akademii v Brně. Na Slovensku je regionální akademie na Vysoké škole dopravní v Žilině.

Lokální akademie v současné době pracují na ČVUT v Praze, na Gymnáziu v Pardubicích, na VŠB Ostrava, v Masarykově ústavu vyšších studií a v SOFTEX NCP Most, kde se ověřuje projekt rekvalifikací.

Podle slov Miroslava Rutha, ředitele firmy Cisco Systems, je cílem vytvořit pět regionálních akademií. Každá z nich by řídila asi deset lokálních akademií.

Financování

Celý projekt CNA v ČR je financován z několika zdrojů: Cisco Systems poskytuje kromě studijních materiálů ještě dotace na laboratorní zařízení, dále se jedná o sponzorství ze strany velkých a malých firem a o příspěvky na rekvalifikace.

Financování probíhá prostřednictvím Nadace Pangea, která má již vytvořen průhledný a auditovaný finanční systém. Tato nadace také zaručuje sponzorům, že jejich dary skutečně podpoří jednotlivé akademie.



Studium

Studium probíhá distančním způsobem. To znamená, že veškeré studijní materiály jsou přístupné přes internet (pouze v angličtině). Nedílnou součástí studia jsou praktická cvičení a měření v laboratoři. Studium je rozděleno do čtyř semestrů a zahrnuje asi dvě stě osmdesát výukových hodin. Každý student je zaregistrován v databázi Cisca.

Látka v semestru je rozdělena na kapitoly. K jednotlivým kapitolám patří ještě praktická cvičení v laboratoři a test, ve kterém musí student prokázat, že látku zvládl. Výsledky testů se zapisují do databáze Cisca. Každý semestr je zakončen testem, který zahrnuje látku za celý semestr. Postup do dalšího semestru je možný až po složení všech testů a vypracování všech úloh v laboratořích.

Po zakončení studia CNA by měl být student připraven složit druhou nejnáročnější zkoušku, kterou Cisco připravuje pro své certifikované odborníky.

CNA může studovat každý, kdo dosáhne šestnácti let věku. Nadace Pangea nabízí sponzorům průhledné a samozřejmě auditované účetnictví a garantuje, že prostředky, které sponzoři akademii darovali, budou použity právě pro tento účel.

Do výuky v CNA mohou přihlásit své pracovníky také firmy. V tomto případě firmy svým pracovníkům tyto kurzy platí.

Třetí možností, o kterou projevila zájem řada úřadů práce, jsou rekvalifikační kurzy. Je pravda, že studium v CNA je náročnější než v řadě jiných oborů (už jen proto, že veškeré studijní materiály jsou v angličtině). Na druhou stranu CNA připravuje specialisty v oboru, který asi jako jeden z mála trpí nedostatkem kvalitních odborníků.

info

Další informace o CNA a Nadaci Pangea můžete najít na internetové adrese www.cisco.cz/cna.

Konkrétní dotazy o studiu nebo o podmínkách pro zřízení lokální CNA vám zodpoví agentura Creo, e-mail: lida@creo.cz, telefon:02/311 48 60 nebo 02/24 31 80 15, 0602 640 302.

Regionální a lokální akademie na ČVUT v Praze

Na katedře telekomunikací ČVUT v Praze vznikla lokální i regionální CNA. Na lokální akademii mohou bezplatně studovat všichni studenti, kteří jsou zapsáni na některé z fakult ČVUT. Podle slov vedoucího katedry doc. ing. Borise Šimáka, CSc., získala katedra zavedením CNA již existující a vyzkoušený (a ve světě uznávaný) studijní projekt. Zavedení tohoto projektu přineslo na katedru nové vybavení (díky firmě Cisco Systems, sponzorům a Nadaci Pangea) a lektoři získali další odborné znalosti. O studium je velký zájem, což dokládá i počet studentů prvního semestru (63). Protože studijní materiály jsou k dispozici neustále (na internetu), může lektor otevřít novou třídu, kdykoliv má dostatečný počet uchazečů. Nové třídy budou otevřeny v letním semestru a už v době psaní tohoto článku projevilo zájem o studium 38 dalších studentů, z nichž je asi 80 % z různých fakult ČVUT.

Historie

Hrady, zámky a tvrze Království českého





Hrady a zámky, to nejsou jen vhodná místa pro nedělní rodinné výlety, ale také svědkové dávné a mnohdy i slavné či pohnuté historie.

popis

Hrady, zámky a tvrze Království českého
Elektronická verze rozsáhlého díla o historii našich hradů.
Vyrobil/poskytl: Jiří Čížek – ViGo agency, Praha.
http://sedlacek.hrady.cz
Cena: 3865 Kč.

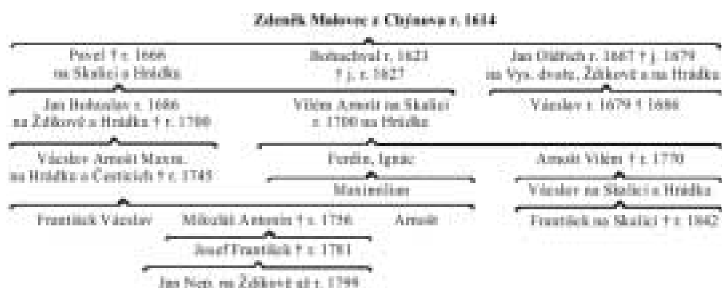
citát

V dějinách předků čítati se nezdráhej; neb v nich najdeš bez práce, co jiní s velikou prací sebrali, a z nich poznáš ctnosti dobrých a nepravosti zlých, života lidského rozličné příběhy a v nich věcí proměny.

Císař Easillius

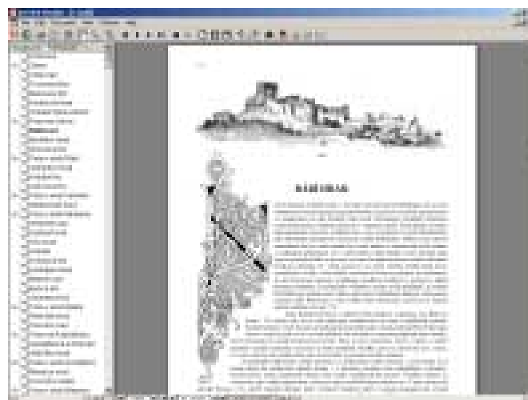
Na našem trhu je několik CD--ROM titulů, které přibližují naše hrady a zámky. Většinou ukazují současný stav těchto památek a jen stručně se zmiňují o jejich mnohdy bohaté či pohnuté historii. Určitým protikladem k těmto titulům je CD- - ROM Hrady, zámky a tvrze Království českého, který se naopak věnuje jen historii těchto objektů.

Jednotlivé díly knižního vydání rozsáhlého díla historika, geografa a kartografa Augusta Sedláčka vycházely postupně v letech 1880 – 1927. Kompletní 15svazkové dílo (4685 stran!) popisuje historii 415 hradů, 117 zámků a 2423 tvrzí ve spojení s životními osudy mnoha osob, stovek šlechtických rodů. V textech lze najít množství zajímavých heraldických (nauka o erbech), numizmatických (nauka o mincích) a kartografických informací. Zájemci o genealogii (nauka o rodopisech a rodokmenech) zde najdou velmi bohatý zdroj informací pro svá bádání, jsou zde mimo jiné desítky rozrodů (rodokmen tvoří přehled předků, rozrod tvoří seznam potomků) mnoha šlechtických rodů. Texty doprovází tisíce podrobných kreseb vzhledů objektů, jejich půdorysů nebo jednoduchých plánů, různých architektonických i jiných zajímavostí atd.



Mnohé z toho už změnil duch času, jsou tedy jedinečnou památkou na doby minulé.

Nové informační technologie zpřístupňují především nové informace, ale také slouží ke zpřístupňování cenných informací minulosti širší veřejnosti a zvyšují tak pravděpodobnost jejich kvalitního uchování pro generace příští. Názornou ukázkou toho, jak nové technologie zhodnotí historické dílo, je právě případ díla Hrady, zámky a tvrze Království českého Augusta Sedláčka; autoři CD-ROM verze převedli do elektronické podoby jeho kompletní patnáctisvazkové vydání. Nová podoba věrně zachycuje kompletní obsah i vzhled Sedláčkova díla a je uložena na jediném CD kotouči (druhý CD, který titul doplní, bude obsahovat další mapy, které se k uváděným objektům vztahují). Pro zájemce a hlavně pro profesionální historiky je jistě velmi cennou vlastností použitého elektronického formátu dat PDF to, že mohou pracovat s originálním vzhledem textu. Skutečnost, že nad těmito texty je uplat-něna možnost fulltextového vyhledávání, posouvá informační hodnotu díla na novou úroveň. Uživatelé tak získávají velmi výkonného pomocníka při náhodném i podrobném zkoumání této encyklopedie historie našich hradů. Program navíc umožňuje tisk libovolné části textu, vlastně celých stránek jednotlivých svazků, a uživatel si tak může vytvořit pro vlastní použití kopii části nebo i celého historického díla.



Každý z patnácti knižních svazků je na CD uložen v samostatném souboru, ale uživateli se celá encyklopedie jeví jako konzistentní soubor, který je opatřen hypertextovými odkazy na kapitoly a podkapitoly, dostupné z rejstříku hlavního menu. Připravena je také přehledná mapa Českého království, ze které se kliknutím postupně otevřou podrobné mapy každého dílu.

Pokud jste připojeni k internetu, můžete snadno (poklepáním na název hradu) přepnout na server hrady.cz, kde budou připravovány další, především aktuální informace. Pro snazší orientaci v encyklopedii mohou sloužit také původní rejstříky s odkazy na jednotlivé stránky knihy (listy PDF souborů). Pro ty, kterým ani tento zdroj informací ještě nestačí, je připojena bohatá bibliografie, ze které mohou (ovšem už ne v elektronické podobě a s plnou podporou fulltextu) čerpat další informace pro svou činnost.

Milan Pola

Hodně internetu za málo peněz

internet

Celosvětová síť Internet nabízí firmám i jednotlivcům přístup k nevyčerpatelnému informačnímu zdroji, který jsme si ještě před pár lety neuměli ani představit. Ale abyste mohli v klidu domova na internetu hledat informace, prohlížet obrázky, sledovat videosekvence nebo vysílání televize, poslouchat hudbu či hrát hry, je nezbytné, abyste měli možnost si tyto informace stahovat do svého počítače co největší rychlostí.

Většina domácností používá k přístupu na internet v současnosti nejdostupnější řešení: připojuje se k němu prostřednictvím modemů napojených na běžné analogové telefonní linky. Modem je zkratka ze slov modulátor a demodulátor a umožňuje počítači komunikovat s jinými počítači přes analogovou telefonní linku. Modem transformuje digitální signály odeslané z počítače na analogové, které se potom přenášejí přes telefonní linku. Při stahování dat z internetu mění modem analogový signál na digitální data, která jsou srozumitelná počítači. Pokud máte do bytu zavedenu telefonní linku, jediným pořizovacím nákladem je nákup modemu. Ceny analogových modemů se dnes pohybují od 1300 Kč s DPH do cca 7000 Kč s DPH, ovšem v tomto cenovém rozmezí je zastoupena řada modelů s různými vlastnostmi a softwarovou výbavou. Abyste si o šíři nabídky udělali vlastní představu, připravili jsme pro vás výběr modemů dostupných na našem trhu.

Analogové modemy pracují s běžnými telefonními linkami a kromě přístupu na internet získáte i možnost používat elektronickou poštu (e-mail), faxovat, pomocí patřičného softwaru telefonovat po internetu a přijímat hlasové zprávy – modemy mohou totiž fungovat i jako telefonní záznamník. Některé externí modemy (v uvedené tabulce to jsou modemy Olitec Self Memory 2000 a Self Memory 33600) disponují vlastní pamětí, takže příjem hlasových zpráv i zaznamenávání příchozích faxů může probíhat i bez zapnutého počítače.

Modemy se k telefonní lince připojují stejně jako telefonní aparáty kabelem s telefonním konektorem RJ-11. Abyste nemuseli tento kabel přepojovat z telefonu na modem a naopak, mají modemy dvě zdířky RJ-11 – jednu pro připojení telefonní šňůry a druhou pro napojení telefonu k modemu. Používání jedné telefonní linky pro dva účely však znamená, že pokud jste napojeni na internet, nemůžete používat telefon a naopak.

Při výběru modemu máte na výběr ze dvou základních typů: musíte se rozmyslet, zda si pořídíte modem interní, který se zasadí většinou do PCI slotu na základní desku uvnitř počítače, nebo zda zvolíte externí model, jejž k počítači připojíte zvnějšku – buď přes rozhraní sériové, nebo přes rozhraní USB. Externí modemy mají tu výhodu, že je kdykoliv snadno od počítače odpojíte a můžete je nainstalovat k jinému počítači, interní jsou zase o poznání levnější. Interní modemy se dnes vyrábějí většinou v provedení pro slot PCI, starší modely používaly pomalejší slot ISA.



Interní modem, který se instaluje do PCI slotu na základní desce uvnitř počítače.

Rychlost spojení

Rychlost spojení je závislá na kvalitě telefonní linky, proto jsou

srovnávací testy modemů celkem ošidnou záležitostí – nikdy nemáte ani při testu na stejné telefonní přípojce zaručeny stejné podmínky (např. vytížení telefonních linek a poskytovatele internetu) a to ovlivňuje rychlost připojení k poskytovateli, rychlost stahování dat i stabilitu spojení. O to víc pak mohou být rozdílné zkušenosti různých uživatelů z různých míst republiky.

Maximální rychlost přenosu dat je u dnešních modemů 56 000 bitů za sekundu, což se řídí podle standardu V.90. Pokud byly telefonní linky na cestě od poskytovatele internetu k vám domů vedeny přes analogové ústředny, maximální propustnost přenosu dat byla omezena rychlostí 33,6 kb/s; s nástupem digitálních ústředen je maximem právě 56 kb/s.

Minuty	Špička	Slabé pásmo	Nejslabší pásmo
2	2,60 Kč	2,60 Kč	2,60 Kč
10	13,00 Kč	7,80 Kč	5,20 Kč
30	28,60 Kč	15,60 Kč	10,40 Kč
60	54,60 Kč	26,00 Kč	15,60 Kč

Na kolik korun vyjde připojení na internet podle tarifu Internet 2001.

K internetu se lze pochopitelně připojit mnoha jinými způsoby, které navíc umožňují rychlejší přenos dat: k dispozici jsou například rozvody kabelové televize, rádiové spojení, pevná linka, ISDN či DSL, ovšem pro běžné domácí uživatele, kteří na internetu „nevisí" několik hodin denně, je stále cenově nejpřijatelnější vytáčené spojení pomocí klasických analogových modemů a telefonních linek.

Homologace modemu

Modem, který zakoupíte, musí být uzpůsoben pro provoz v jednotné telekomunikační (JTS) síti České republiky. To znamená, že musí být vyzkoušen Českým telekomunikačním úřadem (ČTÚ), který vydává osvědčení o tom, že modem je vhodný pro provoz v českých telekomunikačních sítích. Tomuto procesu se říká homologace. Důkazem toho, že ČTÚ vámi zakoupený modem schválil, je k modemu přiložená kopie Rozhodnutí o schválení koncového telekomunikačního zařízení pro připojení k JTS. Přímo na modemu musí být nálepka s uvedeným číslem homologace.

ISP nabízejí přístup na internet zadarmo

Po nákupu analogového modemu a jeho zprovoznění na vašem počítači nezbývá než vybrat poskytovatele internetových služeb (ISP – internet service provider) a nastavit připojení na internet. K mnoha modemům výrobci přikládají cédéčko, které vám na počítači potřebná nastavení provede, aniž byste museli mít nějaké zkušenosti s manuálním nastavením modemu ve Windows.

Díky společnosti Czech On Line (poskytovatel služeb Video On Line), která jako první přišla s akcí Internet zadarmo, uživatelé již nemusí platit poplatky internetovému poskytovateli (měsíční poplatky se pohybovaly od 400 Kč do 3000 Kč); platí se jen za provolané telefonní impulzy Telecomu a samozřejmě za pronájem telefonní linky, který stojí 175 Kč na měsíc. Výhodné je připojení na internet podle tarifu Internet 2001, který je podle pásem odlišný od běžného telefonního provozu a pro nějž jsou vyhrazena speciální čísla. Společnost Czech On Line a její akce Volný byla tak úspěšná, že ji začala následovat další řada poskytovatelů: Contactel a jeho služba RazDva, World On Line či Quick.

Telefonní poplatky

Jedinými náklady po koupi modemu je platba telefonních poplatků – provolané impulzy a pronájem telefonní linky. Pro běžné telefonní hovory platí dvě časová pásma: od 7 do 19 hod. v pracovní dny je silný provoz, slabý provoz je od 19 do 7 hodin v pracovní dny a nepřetržitě o víkendech a státních svátcích.

Od 1. ledna 2001 přechází Český Telecom, a. s., na nový způsob účtování telefonních hovorů. Dosud používaná impulzová tarifikace je nahrazena tarifikací časovou. Znamená to, že základní jednotkou časové tarifikace je cena za jednu minutu hovoru, a nikoliv cena za tarifní impulz jako doposud.

U časové tarifikace se cena telefonního hovoru stanovuje v kratších časových intervalech, které lépe odrážejí skutečnou délku hovoru. Tento způsob účtování je podobný tomu, který využívají i operátoři mobilních sítí.

Speciální tarify pro internet

Ovšem účtování připojení k internetu podle běžných telefonních poplatků vycházel dosti draho, proto Telecom v roce 1999 v reakci na protesty „internetové veřejnosti" proti tomuto způsobu účtování zavedl speciální, zvýhodněný tarif pro „modemisty". V platnost vešel tarif Internet 99, který ve špičce (7 – 17 hod.) započítával 1 impulz za 2,60 Kč za každé započaté 3 minuty, ve slabém pásmu (17 – 21 hod.) za 6 1/2 minuty a v nejslabším pásmu (21 – 7 hod.) za 12 1/2 minuty.

V roce 2000 byl zaveden tarif Internet 2000, který byl oproštěn od placení tzv. spojovacího poplatku (2,60 Kč za pouhé navázání spojení s poskytovatelem – to bylo z finančního hlediska nepříjemné hlavně při nestabilním spojení, kdy spojení „padalo" a uživatelé byli nuceni se připojovat častěji). Tarif Internet 2000 byl stejně jako tarif Internet 99 rozdělen do tří pásem, ale nejslabší pásmo se účtovalo už od 19 hod., a ne od 21 hod.

Rozdělení tarifu Internet 2000 a Internet 2001 do tří časových pásem:

špička 7 – 17 hod. (v pracovních dnech),

slabé pásmo 17 – 19 hod. (v pracovních dnech),

nejslabší pásmo 19 – 7 hod. (v pracovních dnech) a nepřetržitě o víkendech a svátcích.

Za jeden impulz platíte 2,60 Kč, délka impulzu (a tedy náklady na připojení) je závislá na tom, ve kterém časovém pásmu jste připojeni.

Tarif Internet 2001

Tarif Internet 2001 je rozdělen do tří pásem stejně jako tarif Internet 2000. V jednotlivých časových pás-

Modemy										
Model	3Com U.S. Robotics 56K Faxmodem	3Com U.S. Robotics 56K Voice Internal PCI	ActionTec FaxModem Desk Link 56K V.90	ActionTec FaxModem Desk Link Soft PCI	Askey USB Travel, 1456VQE-R3	Askey 1456VQH-R1	Askey V1456VQE-R1	Genius GM56PCI-L	Genius GM56E-V2	GVC Voice 56K
Výrobce	3Com/U.S. Robotics	3Com/U.S. Robotics	ActionTec Electronics, Inc.	ActionTec Electronics, Inc.	Askey International Corp.	Askey International Corp.	Askey International Corp.	KYE Systems Corp.	KYE Systems Corp.	GVC Corp.
Dodavatel	Soft-tronik, s. r. o.	Soft-tronik, s. r. o.	Actebis Computer, s. r. o.	Actebis Computer, s. r. o.	Ben International, s. r. o.	Ben International, s. r. o.	Ben International, s. r. o.	Konsigna, s. r. o.	Konsigna, s. r. o.	Actebis Computer, s. r. o.
WWW	www.3com.cz	www.3com.cz	actebis-sro.cz	actebis-sro.cz	www.ben-int.cz	www.ben-int.cz	www.ben-int.cz	www.konsigna.cz	www.konsigna.cz	www.actebis-sro.cz
Cena s DPH	4636 Kč	3843 Kč	2989 Kč	1452 Kč	2263 Kč	1330 Kč	2385 Kč	1841 Kč	3238 Kč	1720 Kč
Max. přenosová rychlost	56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s
Interní/externí model	externí	interní	externí	interní	externí	interní	externí	interní	externí	interní
Připojení k počítači	sériový port	PCI slot na základní desce	sériový port	PCI slot na základní desce	USB	PCI slot na základní desce	sériový port	PCI slot na základní desce	sériový port	PCI slot na základní desce
Záruka	celoživotní	celoživotní	3 roky	3 roky	1 rok	1 rok	1 rok	1 rok	1 rok	5 let

mech jsou stanoveny různě dlouhé časové intervaly, za které se účtuje cena 2,60 Kč. Tato cena se účtuje za každý započatý časový interval.

Ve špičce se cena 2,60 Kč započítává během prvních 6 minut za každé započaté 2 minuty a dále za každé započaté 3 minuty.

Ve slabém pásmu se cena 2,60 Kč započítává za první 2 minuty a dále za každých započatých 6 1/2 minuty.

V nejslabším pásmu se cena 2,60 Kč započítává za prvních 290 sekund (4 minuty a 50 sekund) a dále za každých započatých 12 1/2 minuty.

V tabulce uvádíme, kolik zaplatíte v jednotlivých časových pásmech za připojení od 2 minut do jedné hodiny. Náklady na připojení jsou ve zvolených délkách připojení totožné jako u tarifu Internet 2000.

Pokud chcete mít přehled o tom, kolik za připojení na internet utratíte peněz, použijte třeba program Connection Meter, který slouží k měření celkových nákladů připojení k internetu. Program si můžete stáhnout z internetu, odkaz na něj najdete na stránce *http://conmet.cz*. Tento program je určen pro operační systémy Windows 95/98/Millennium Edition/NT/2000.

Od nového roku levnější ISDN

Pokud jsme zatím psali o analogových linkách, musíme se zmínit i o ISDN (Integrated Services Digital Network), což je digitální technologie pro přenos hlasových, datových a obrazových informací. Běžné linky euroISDN2 nabízejí dva digitální kanály s přenosovou rychlostí 64 kb/s. Výhodou linky ISDN tedy je, že můžete současně telefonovat i surfovat na internetu. Český Telecom navíc od začátku tohoto roku stanovil oproti dřívějšku podstatně lákavější ceny. Zřízení přípojky euroISDN2 vás i s daní přijde na 4500 Kč, zřízení přípojky přeměnou stojí 999 Kč. Ceny adaptérů ISDN (někde najdete označení ISDN modemu) do počítače se pohybují od 3500 Kč včetně DPH. Stejně jako u analogových modemů platíte Českému Telecomu za provolané impulzy, ovšem navíc je zde měsíční poplatek 450 Kč za používání přípojky.

Software rozšiřuje možnosti využití modemů

S modemem se kromě diskety nebo cédéčka s ovladačem, který slouží pro bezproblémovou komunikaci modemu s počítačem, dodávají i další doplňkové programy, které rozšiřují možnosti modemu. Většinou to bývá CD pro nastavení přístupu k internetu – modem vytočí číslo internetového poskytovatele a uživatel vyplní uživatelské jméno, heslo a několik dalších údajů, jako je věk, povolání apod. Tím získáte přístup k internetu, založíte si e-mailovou adresu a většinou je vám bezplatně přiřazeno několik megabajtů (bývá to 10 MB) na pořízení vlastní webové stránky.

Tím ovšem možnosti modemů nekončí. K některým modelům se dodávají i faxové programy, pomocí kterých můžete jednoduše, jako když odesíláte dokument na tiskárnu, posílat zprávy na fax. Faxové zprávy je možné vytvářet ve všech aplikacích, které máte na počítači nainstalovány. Podle přiloženého programu jsou různé i možnosti při faxování: lze například vytvářet seznamy příjemců či odesílat faxy ve stanovenou dobu. Komunikační programy umožňují konfiguraci modemu, příjem a prohlížení hlasových a faxových zpráv apod. Díky modemu se tak z vašeho počítače stane faxový přístroj i digitální hlasový záznamník.

Pro české uživatele je samozřejmě výhodou, je-li programové vybavení v češtině. Nejen pro snadnou komunikaci s programem, ale i pro zaručení toho, že software správně ovládá české znaky.

Pokud si navíc uvědomíte i to, že modemy jsou na výkon počítače velmi nenáročné (postačí počítač třídy 486) a ceny jsou v současnosti na velmi přijatelné úrovni, nabízí se otázka, proč váš počítač doposud nedisponuje možností připojení na internet. Informace na něm dostupné rozhodně stojí za to.

pojmy

Modem
Zkratka ze slov modulátor a demodulátor. Analogový modem je zařízení, které umožňuje počítači komunikovat s jinými počítači přes analogovou telefonní linku. Modem transformuje digitální signály odeslané z počítače na analogové a ty se potom přenášejí přes telefonní linku. Při stahování dat z internetu mění modem analogový signál na digitální data, která jsou srozumitelná počítači. U modemů ISDN, které fungují na digitálních linkách, konverze digitálních dat na analogový signál a zpět pochopitelně odpadá.

USB (Universal Serial Bus)
USB je univerzální sériové rozhraní s rychlostí komunikace až 12 Mb/s. V současné době můžeme připojit na jeden USB port až 127 externích zařízení. Výhodou USB je jednotný kabel pro všechna zařízení s nezaměnitelnými koncovkami. Plná podpora plug and play umožňuje připojovat periferie za provozu bez nutnosti restartu počítače.

Pulzní volba
Vytáčení telefonního čísla pomocí série impulzů, typ vytáčení u starších telefonů.

Tónová volba
Dnes standardní způsob volby telefonního čísla. Číslo je voleno pomocí série různých tónů.

V.90
Současný komunikační protokol pro modemy s rychlostí 56 kb/s, který byl jako standard schválen v roce 1998. Došlo tak ke sjednocení soupeřících a vzájemně nekompatibilních protokolů K56 flex (Rockwell) a X2 (3COM/U.S. Robotics). Protokol V.90 je asymetrický, tzn. že rychlost příjmu dat (maximální rychlost 56 kb/s) je rozdílná od rychlosti odesílání dat (maximální rychlost 33,6 kb/s). Přenos dat mezi dvěma modemy tedy může probíhat rychlostí nejvýše 33,6 kb/s. Pokud jste k internetu připojeni přes ISP (Internet Services Provider – poskytovatel internetových služeb), můžete data stahovat maximální rychlostí 56 kb/s.

b/s
Bity za sekundu. Jednotka rychlosti přenosu.

Buffer
Paměť pro krátkodobé uložení údajů.

Šum
Nežádoucí a rušící signál na komunikační lince, který může poškodit přenášená data nebo způsobit ztrátu spojení.



Externí modem
Microcom DeskPorte Pocket, který se připojuje k počítači přes sériové rozhraní; existují i modely s rozhraním USB.

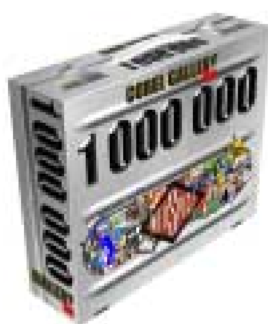
Protokoly a max. rychlost spojení
V.90 ITU-T: 56 000 b/s
V.34 ITU-T: 33 600 b/s
V.32 bis
ITU-T: 14 400 b/s
V.32 ITU-T: 9600 b/s
V.22 bis ITU-T:
2400 b/s
V.22 ITU-T:
1200 b/s duplex
V.23 ITU-T:
1200/75 b/s
V.21 ITU-T: 300 b/s

GVC Voice 56K	Microcom DeskPorte Pocket	Microcom USB 56K Travel/S	Olitec Self Memory 33600	Olitec Self Memory 2000	Well FM-56PCI-RWM	Well FM-56VT	Well FM-56USB	ZyXEL Omni 56K	ZyXEL Omni 56K+
GVC Corp.	Microcom C.E., a. s.	Microcom C.E., a. s.	Olitec SA	Olitec SA	Well Communications	Well Communications	Well Communications	ZyXEL Communications Corp.	ZyXEL Communications Corp.
Actebis Computer, s. r. o.	Fincom International, a. s.	Fincom International, a. s.	ValSoft, s. r. o.	ValSoft, s. r. o.	Joyce ČR, s. r. o.	Joyce ČR, s. r. o.	Joyce ČR, s. r. o.	System602, a. s.	System602, a. s.
www.actebis-sro.cz	www.fincom.cz	www.fincom.cz	www.valsoft.cz	www.valsoft.cz	www.joyce.cz	www.joyce.cz	www.joyce.cz	www.system602.cz	www.system602.cz
3038 Kč	3282 Kč	2672 Kč	4990 Kč	5590 Kč	1879 Kč	3306 Kč	2647 Kč	4502 Kč	5074 Kč
56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s	33,6 kb/s	56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s	56 kb/s
externí	externí	externí	externí	externí	interní	externí	externí	externí	externí
USB	sériový port	USB	sériový port	sériový port	PCI slot na základní desce	sériový port	USB	sériový port	USB
5 let	1 rok (po registraci 3 roky)	1 rok (po registraci 3 roky)	3 roky	3 roky	2 roky	2 roky	2 roky	2 roky	2 roky

Grafici se mohou vyřádit...

Ceny pro vítěze dnešní soutěže s křížovkou věnuje společnost Corel. CorelDraw® 10 Graphics Suite obsahuje tyto základní aplikační moduly: CorelDraw® 10, Corel PHOTO-PAINT® a Corel R.A.V.E. TM. Co znamená zkratka R.A.V.E.?

Odpověď naleznete v tajence.



dnešní úkol

Společnost Corel se zabývá vývojem kancelářských a grafických programů. Pro vás připravila i otázku do dnešní soutěže: Ve které zemi a ve kterém městě má své hlavní sídlo společnost Corel Corporation? Tři z vás, kteří správně odpovědí, správně vyluští dnešní křížovku a budou mít štěstí, se mohou těšit na cenu: Corel Gallery 1,000,000. A to už stojí za to, namáhat si hlavu!

odpověď

Vyluštěnou tajenku nám spolu s odpovědí zašlete na korespondenčním lístku nebo pohlednici či e-mailem do **9. 1. 2001** na adresu:

VOGEL Publishing
odd. marketingu
P. O. Box 77
186 21 Praha 8
e-mail: krizovka.ppk@vogel.cz

Výherce uveřejníme v časopisu Počítač pro každého **č. 5/2001 (vychází 24. 2. 2001).** Jestliže nám odpovíte e-mailem, nezapomeňte uvést svou poštovní adresu.

Správná odpověď na soutěžní otázku z č. 23/2000: Benjamin „Bugsy“ Siegel

COREL® Go further™

- POMŮCKA: BUNA, TAN; ZDROJE; OKRASNÝ KEŘÍK; OTEC (KNIŽNĚ); ◆; POBÍDKA; KONEC TAJENKY; SRARÁ ZNAČKA GRAMO-DESEK; PLÁTĚNÉ PŘÍSTŘEŠÍ
- PARK KULTURY A ODDECHU; LATINSKY "PTÁCI"; SPZ OPAVY
- VĚTVIČKA (ROZHA); VOLTAMPÉR
- ◆; NEDOPALEK; TRAVNATÁ ROVNÍKOVÁ PLOCHA; NÁPOR; ◆; LATINSKY "A"; HRADBA; VÝMĚNA NÁZORŮ; UZNÁNÍ; CITOSL. POHRDÁNÍ
- NĚMECKY "VÝCHOD"; ČLEN HUSITSKÉ SEKTY; SEVEŘAN; ST. JAP. OBJEMOVÁ JEDNOTKA; KOBKA
- TLOUK; JSOUCNOST; ZÁMOŘSKÁ VELMOC; PÁDOVÁ OTÁZKA; TĚLO (ANAT.); TUROVITÝ SAVEC; HASNICE
- VYMŘELÝ KOČOVNÍK; DRUH SYNT. KAUČUKU; ČÁST CHODIDLA; LEDOVCOVÝ JEHLAN; PSACÍ POTŘEBY
- NÁTĚR; CESTOVNÍ DOKLADY; ÚSKOK; KUSY DŘEVA; KRÁTKÉ KABÁTY
- NÁZEV ZNAČKY DUSÍKU; DRUH KVĚTENSTVÍ; ZAČÁTEK TAJENKY; PRAŽSKÉ DIVADLO; 60 KUSŮ
- OBROVSKÁ ŽELVA; VÝROBCE KOŽICHŮ; ANGLICKY "VYROBENÝ"; ZN. PATENT. ZÁMKŮ; 24 HODIN
- ◆; OPASEK (ZAST.); VYSOKÉ KARTY; DÁMSKÉ VEČERNÍ ŠATY; ČERNÁ KÁVA; TURECKÝ HODNOSTÁŘ; FRANC. "Z"; KROKOVA DCERA; GEOMET-RICKÉ TĚLESO; OBLOUK
- KAZIT (EXPR.); DĚTSKÝ POZDRAV; PLACENÉ NÁJEM.JÍZDY; PLÁTĚNÁ SPORTOVNÍ OBUV; BIOGRAF
- TOČNA; NÁVOD; LÉKÁREN-SKÝ ZAČÁ-TEČNÍK; UČITEL; POVRCHOVÉ DOLY
- HLAVA ŽENSKÉHO KLÁŠTERA; SOLISKO; TEAK; VADA VE DŘEVĚ; ZÁMECKÁ MÍSTNOST
- VOJENSKÝ ZDRAVOTNÍ ODDÍL; NEALKOH. HOŘ.NÁPOJ; STAV MYSLI; CHEM. ZN. LUTENCIA; ŠÍJE
- ◆; ŠÍŘKA ZÁBĚRU KOSOU; IRSKÁ REP. ARMÁDA; KOLEM; VERNŮV KAPITÁN; ODPORNÉ PITÍ; OBILNINA; PROUD
- LIMONÁDA; JEDNO-DUCHÉ STROJE; PŘEDLOŽKA; TEMNOTA; ČÁST STODOLY; JEDNOTKA STANDARD. PENICILINU; VÝKLENEK VE ZDI
- SMYČKY; PRAŽSKÝ HEREC; ČÁST VÍDNĚ; DRUH VĚTRU; PYGMEJSKÝ KMEN V ZAIRU
- ŽEBÍRKO; SEVERSKÝ MOŘSKÝ PTÁK; KOST (ANAT.); BÁSNICKÝ ZÁPOR; REGISTR. TUNA
- LATINSKY "OLIVA"; ODHADEM; FINTA
- ZMĚKČO-VADLO VODY; VYHRNOVAT; ROD TROPICKÝCH MRAVENCŮ

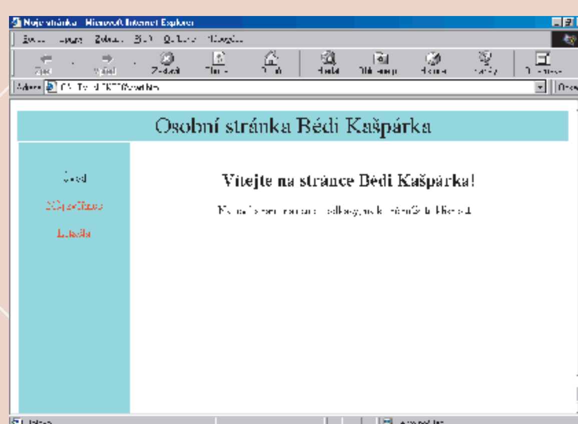
Tajenka z č. 23/2000 zní: Kdo si hraje s koutky od Terasoftu, nezlobí.
Ceny od společnosti Terasoft obdrží: Jana Černá z Kostelce nad Labem, Hana Vocelková z Krnova, Pavel Chmelík z Prahy 10. Gratulujeme!

Vytváříme WWW stránku – díl IX

V předchozích dvou dílech jsme se naučili, jak jednoduše vytvářet tabulky. Příkazy pro tvorbu tabulek se však mnohem častěji používají k jinému účelu – k formátování a k rozvržení textu na WWW stránce. Dnešní díl je velmi důležitý. Po zvládnutí následujících kroků budete mít v ruce silný nástroj, který vám pomůže při tvorbě pěkných a profesionálně vypadajících stránek, a co je fantastické – opět vystačíte s programem ***Poznámkový blok***. Takže s chutí do toho.

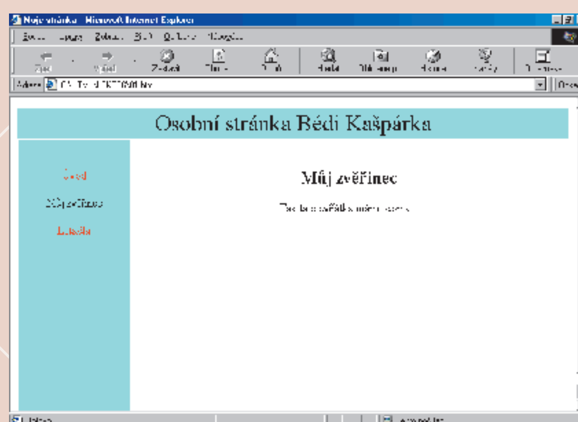
Ve zkušebním adresáři **HTML** si vytvořte podadresář **LEKCE9**. A v tomto podadresáři si postupně vytvoříte soubory **start.htm**, **01.htm** a **02.htm**.

Celý postup si ukážeme na jednoduchém příkladu – vytvoříte si WWW stránku věnovanou svým koníčkům. Nejdříve si řekneme, co bude vaším cílem. Na obrázku č. 1 vidíte úvodní stránku (**start.htm**) – ta obsahuje v horní a v levé části světle modré pruhy. V horní části je nadpis, v levé části jsou hypertextové odkazy (menu), na které můžete klikat. Nyní jste na úvodní stránce, proto je volba **Úvod** černá a nelze na ni kliknout.



Obr. 1.

Pokud kliknete na volbu **Můj zvěřinec,** zobrazí se stránka **01.htm** (viz obrázek č. 2). Protože jste v části **Můj zvěřinec**, je tato volba černá a nelze na ni kliknout. Naopak je už aktivní volba **Úvod** (aktivní znamená, že lze na toto slovo kliknout), jelikož na úvodní stránce již nejste (ale můžete se tam zpět vrátit kliknutím na slovo **Úvod**).



Obr. 2.

Pokud kliknete na volbu **Letadla,** zobrazí se stránka **02.htm** (viz obrázek č. 3). Protože jste v části **Letadla**, je tato volba černá a nelze na ni kliknout. Naopak je už zase aktivní volba **Můj zvěřinec** a zůstává také aktivní volba **Úvod**, protože na stránce **Můj zvěřinec** ani na stránce **Úvod** nejste (ale můžete se na tyto stránky vrátit kliknutím na příslušnou volbu).

Princip je vám nyní již určitě jasný. Pokud jste stále vedle, přečtěte si předchozí tři odstavce ještě jednou. Tolik k vašemu úkolu a můžeme začít s vysvětlováním.

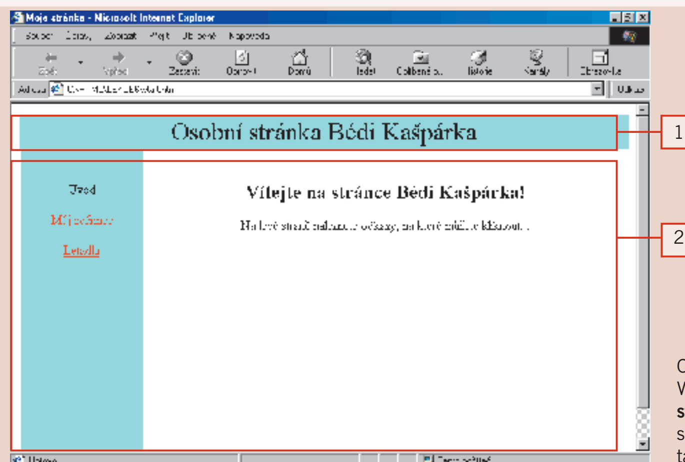


Obr. 3.

S „tabulkovými“ příkazy lze dělat divy

Na popsaných stránkách jsou použity dvě zajímavé a efektní techniky – hypertextové odkazy se mění na černý text v případě, že se nacházíte na příslušné stránce (např. na stránce **Můj zvěřinec**), a na světle modrý pruh v horní a levé části stránky.

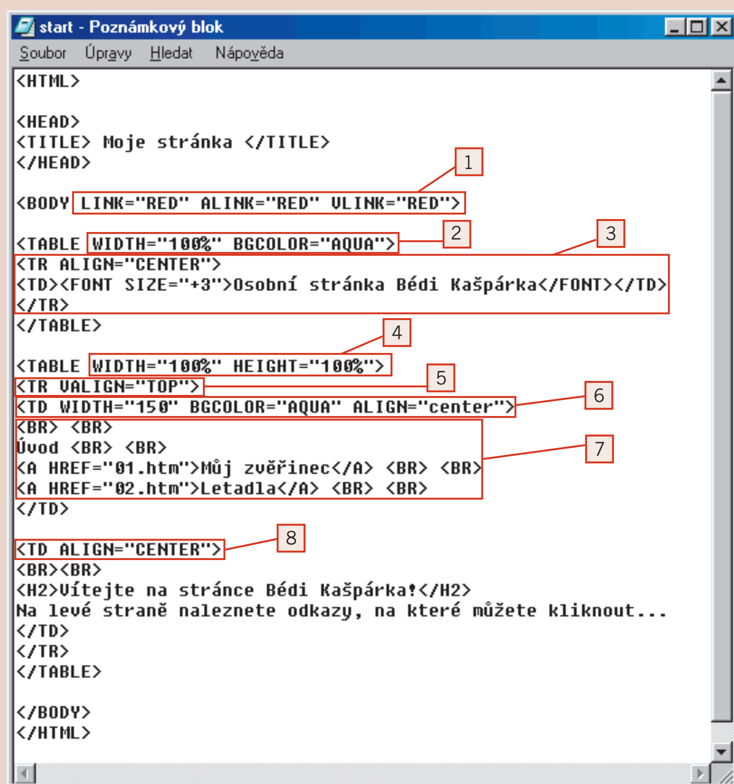
Celé kouzlo je velmi prosté a k jeho vytvoření vám poslouží příkazy pro tvorbu tabulek. V HTML kódu první stránky (**start.htm**) jsme použili dvě tabulky, které mají skryté okraje (orámování). Podívejte se na obrázek č. 4.



Obr. 4. Celá WWW stránka **start.htm** se skládá ze dvou tabulek.

popis:
1. ***První tabulka.*** Tato tabulka obsahuje jednu velkou buňku. Pozadí buňky je nastaveno na světle modrou barvu a buňka obsahuje text „Osobní stránka Bédi Kašpárka“.
2. ***Druhá tabulka.*** Tato tabulka obsahuje jeden řádek o dvou buňkách. V první (levé buňce) jsou hypertextové odkazy **Úvod**, **Můj zvěřinec** a **Letadla**. V druhé (pravé buňce) je text „Vítejte na stránce Bédi Kašpárka!“ a text „Na levé straně…“. Pozadí první (levé) buňky je nastaveno na světle modrou barvu. Pozadí druhé (pravé) buňky není nastaveno na žádnou barvu, a proto zůstává bílé.

A nyní se konečně podíváme na HTML kód, který to všechno „způsobil“. Naleznete ho na obrázku č. 5 včetně podrobného popisu. Tento HTML kód si opište do programu ***Poznámkový blok*** a uložte ho pod názvem **start.htm**.



```
<HTML>

<HEAD>
<TITLE> Moje stránka </TITLE>
</HEAD>

<BODY LINK="RED" ALINK="RED" VLINK="RED">

<TABLE WIDTH="100%" BGCOLOR="AQUA">
<TR ALIGN="CENTER">
<TD><FONT SIZE="+3">Osobní stránka Bédi Kašpárka</FONT></TD>
</TR>
</TABLE>

<TABLE WIDTH="100%" HEIGHT="100%">
<TR VALIGN="TOP">
<TD WIDTH="150" BGCOLOR="AQUA" ALIGN="center">
<BR> <BR>
Úvod <BR> <BR>
<A HREF="01.htm">Můj zvěřinec</A> <BR> <BR>
<A HREF="02.htm">Letadla</A> <BR> <BR>
</TD>

<TD ALIGN="CENTER">
<BR><BR>
<H2>Vítejte na stránce Bédi Kašpárka!</H2>
Na levé straně naleznete odkazy, na které můžete kliknout...
</TD>
</TR>
</TABLE>

</BODY>
</HTML>
```


Obr. 5. HTML kód souboru **start.htm**.

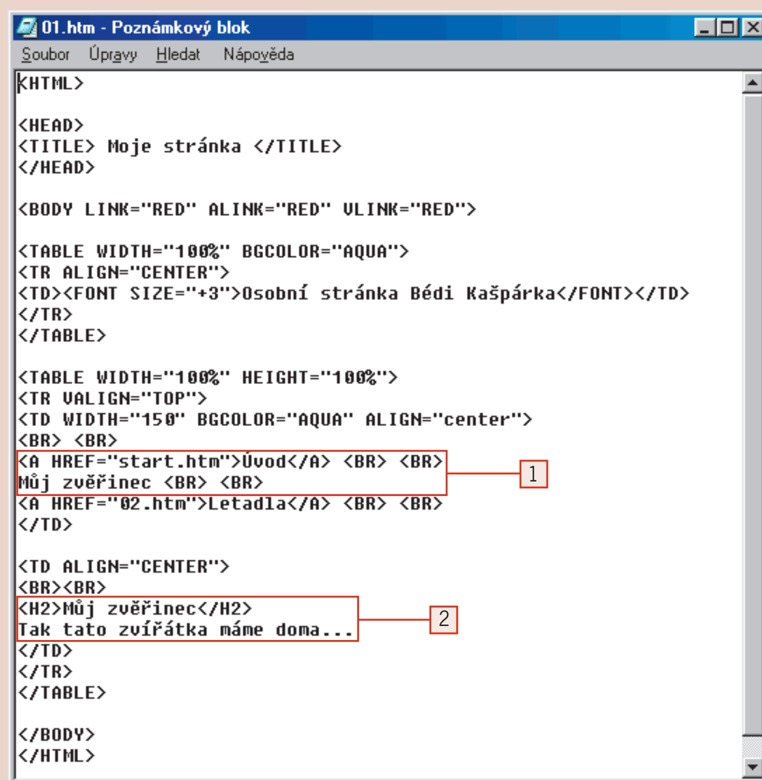
Jestliže jste se popisem u obrázku č. 5 úspěšně „prokousali“ a všemu rozumíte, nezbývá než vám blahopřát. Nyní již chápete celý princip a můžete se pustit do posledních několika maličkostí dnešní kapitoly.

popis:
1. Atributy **LINK**, **VLINK** a **ALINK** nastavují barvy hypertextových odkazů. Standardně se hypertextové odkazy zobrazují v modré barvě (po kliknutí se mění na barvu fialovou). Těmito třemi atributy (které se vkládají k příkazu **BODY**) lze barvu změnit.
Atribut **LINK** nastavuje barvu odkazů, které ještě nebyly vybrány (tzn. nebylo na ně kliknuto). Atribut **ALINK** nastavuje barvu odkazů, na něž právě klikáte. A atribut **VLINK** nastavuje barvu odkazů, na které jsme již klikli.
Barvu všech tří atributů jste nastavili na červenou barvu (**RED**) – hypertextové odkazy tedy zůstávají neustále červené.
2. Zde začíná _první tabulka_, která má pouze jeden řádek o jedné buňce. U příkazu **TABLE** jsou použity dva důležité atributy, které se nyní vysvětlíme. Atribut **WIDTH** nastavuje šířku tabulky. Šířku jsme nastavili na **100 %**. To znamená, že se tabulka „roztáhne“ po celé stránce.
Atribut **BGCOLOR** nastavuje barvu pozadí tabulky. Barvu jsme nastavili na **AQUA** (světle modrá barva).
3. Příkaz **TR** definuje první (a jediný) řádek v tabulce a příkaz **TD** definuje první (a jedinou) buňku v prvním řádku. Atribut **ALIGN** je nastaven na hodnotu **CENTER**, což způsobí zarovnání obsahu celého řádku na střed. Příkaz **FONT** se používá pro změnu typu, velikosti a barvy textu (může obsahovat celou řadu atributů). My jsme použili atribut **SIZE**, jehož hodnotu jsme nastavili na **+3**. To znamená, že text uvnitř příkazů **FONT** bude třikrát větší než normální text (normálním textem myslíme takový text, na který nepoužijete žádné „zvětšovací“, „ztučňovací“ ani jiné podobné příkazy).
4. Zde začíná _druhá tabulka_, která obsahuje jeden řádek o dvou buňkách (v levé buňce jsou hypertextové odkazy a v buňce pravé je text).
Atribut **WIDTH** nastavuje šířku tabulky (tu jsme opět nastavili na hodnotu 100 %, a proto se tabulka „roztáhne“ po celé stránce – zleva doprava).
Atribut **HEIGHT** nastavuje výšku tabulky (tu jsme také nastavili na hodnotu 100 %, a proto se tabulka „roztáhne“ odshora až dolů).
5. Zde začíná první (a jediný) řádek druhé tabulky. U příkazu **TR** naleznete atribut **VALIGN**, který je nastaven na hodnotu **TOP**. Zatímco atribut **ALIGN** slouží k zarovnání textu doleva, doprava nebo na střed (tedy horizontální zarovnání), atribut **VALIGN** slouží k zarovnání textu nahoru, dolů nebo na střed (tedy vertikální zarovnání). Protože je hodnota atributu **VALIGN** nastavena na **TOP**, dojde k zarovnání textu k hornímu okraji buňky.
6. Zde začíná první buňka v prvním řádku. Atribut **WIDTH** nastavuje šířku této buňky na **150** pixelů (jde o šířku levého světle modrého pruhu). Atribut **BGCOLOR** nastavuje barvu pozadí této buňky (tedy barvu pozadí levého modrého pruhu) na světle modrou barvu.
7. To je obsah první buňky v prvním řádku. Jde o slovo **Úvod** a o dva hypertextové odkazy (tj. o odkazy **Můj zvěřinec** a **Letadla**).
8. Zde začíná druhá buňka prvního řádku (pravá část naší WWW stránky). Obsah této buňky je pomocí atributu **ALIGN** zarovnán na střed.

Vytvoření posledních dvou stránek

Vytvořený HTML kód si uložte pod názvem **start.htm** (do podadresáře **LEKCE9**, který se nachází v adresáři **HTML**). Nyní jednoduchým způsobem vytvoříte poslední dva soubory (**01.htm** a **02.htm**).

V programu ***Poznámkový blok*** máte nyní otevřen soubor **start.htm**. Nyní ho uložte pod názvem **01.htm** (pomocí příkazu **Uložit jako** z nabídky **Soubor**). V novém souboru (který zatím obsahuje stejný HTML kód jako soubor **start.htm**) udělejte několik menších úprav podle obrázku č. 6.




```
<HTML>

<HEAD>
<TITLE> Moje stránka </TITLE>
</HEAD>

<BODY LINK="RED" ALINK="RED" VLINK="RED">

<TABLE WIDTH="100%" BGCOLOR="AQUA">
<TR ALIGN="CENTER">
<TD><FONT SIZE="+3">Osobní stránka Bédi Kašpárka</FONT></TD>
</TR>
</TABLE>

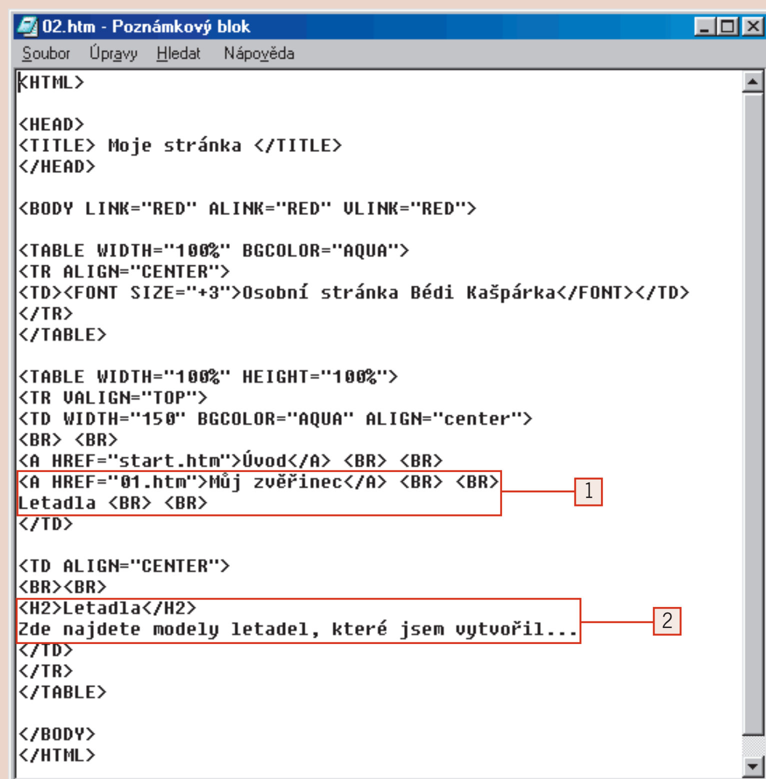
<TABLE WIDTH="100%" HEIGHT="100%">
<TR VALIGN="TOP">
<TD WIDTH="150" BGCOLOR="AQUA" ALIGN="center">
<BR> <BR>
<A HREF="start.htm">Úvod</A> <BR> <BR>
Můj zvěřinec <BR> <BR>
<A HREF="02.htm">Letadla</A> <BR> <BR>
</TD>

<TD ALIGN="CENTER">
<BR><BR>
<H2>Můj zvěřinec</H2>
Tak tato zvířátka máme doma...
</TD>
</TR>
</TABLE>

</BODY>
</HTML>
```

Obr. 6.
Soubor **01.htm**.

popis:
1. Tyto dva řádky jsou v souboru **01.htm** jiné než v souboru **start.htm**.
Ze slova **Úvod** jsme opět udělali hypertextový odkaz a u volby **Můj zvěřinec** jsme odstranili hypertextový příkaz.
2. Tyto dva řádky jsou v souboru **01.htm** jiné než v souboru **start.htm**.
Přepište starý text na text nový.




```
<HTML>

<HEAD>
<TITLE> Moje stránka </TITLE>
</HEAD>

<BODY LINK="RED" ALINK="RED" VLINK="RED">

<TABLE WIDTH="100%" BGCOLOR="AQUA">
<TR ALIGN="CENTER">
<TD><FONT SIZE="+3">Osobní stránka Bédi Kašpárka</FONT></TD>
</TR>
</TABLE>

<TABLE WIDTH="100%" HEIGHT="100%">
<TR VALIGN="TOP">
<TD WIDTH="150" BGCOLOR="AQUA" ALIGN="center">
<BR> <BR>
<A HREF="start.htm">Úvod</A> <BR> <BR>
<A HREF="01.htm">Můj zvěřinec</A> <BR> <BR>
Letadla <BR> <BR>
</TD>

<TD ALIGN="CENTER">
<BR><BR>
<H2>Letadla</H2>
Zde najdete modely letadel, které jsem vytvořil...
</TD>
</TR>
</TABLE>

</BODY>
</HTML>
```

Obr. 7. Soubor **02.htm**.

popis:
1. Tyto dva řádky jsou v souboru **02.htm** jiné než v souboru **01.htm**.
Ze slova **Můj zvěřinec** jsme opět udělali hypertextový odkaz a u volby **Letadla** jsme odstranili hypertextový příkaz.
2. Tyto dva řádky jsou v souboru **02.htm** jiné než v souboru **01.htm**. Přepište starý text na nový.

A nyní zbývá vytvořit stránku **02.htm**, a to obdobným způsobem.

V programu ***Poznámkový blok*** máte nyní otevřen soubor **01.htm**. Nyní ho uložte pod názvem **02.htm** (pomocí příkazu **Uložit jako** z nabídky **Soubor**). V novém souboru (který zatím obsahuje stejný HTML kód jako soubor **01.htm**) udělejte několik menších úprav podle obrázku č. 7.

Nyní je vše hotovo. Otevřete si soubor **start.htm** v internetovém prohlížeči *MS Internet Explorer* (nejlépe tak, že na soubor **start.htm** dvakrát kliknete) a vyzkoušejte si svou novou WWW stránku.

Ještě je třeba upozornit (ale toho jste si pravděpodobně všimli sami), že jsme u příkazů **TABLE** nepoužili atribut **BORDER**, který stanovuje tloušťku ohraničení tabulky. Protože jsme atribut **BORDER** nepoužili, nemá žádná ze dvou tabulek ohraničení. Stejného cíle bychom dosáhli, kdybychom použili atribut **BORDER** s hodnotou nula (tj. **BORDER="0"**). Pokud byste k příkazu **TABLE** napsali atribut **BORDER** s jinou hodnotou (např. **BORDER="1"**), získala by tabulka ohraničení.

Celý postup není nijak složitý – snad jen trochu zdlouhavý a zamotaný. Pokud jste napoprvé neuspěli, nezoufejte. Zkuste si celý článek projít ještě jednou a uvidíte, že to půjde. Odměnou vám bude hezká WWW stránka, kterou můžete podle libosti dále rozšiřovat a upravovat.

Opakování důležitých příkazů

Nakonec jsme pro vás připravili malé shrnutí a opakování důležitých příkazů, které jsme se v několika posledních lekcích naučili.

LINK, ALINK, VLINK

Tyto atributy se používají u příkazu **BODY** a nastavují barvu hypertextových odkazů.

Atribut **LINK** nastavuje barvu odkazů, které ještě nebyly vybrány (tj. nebylo na ně kliknuto).

Atribut **ALINK** nastavuje barvu odkazů, na které právě klikáme.

Atribut **VLINK** nastavuje barvu odkazů, které jsme již navštívili.

Pokud nastavíte všechny atributy například na červenou barvu (hodnota **RED**), budou všechny hypertextové odkazy neustále červené.

WIDTH, HEIGHT

Tyto atributy se používají v tabulkách u příkazu **TABLE** a **TD**.

Atribut **WIDTH** nastavuje šířku celé tabulky (pokud ho použijete u příkazu **TABLE**) nebo šířku určité buňky (pokud ho použijete u příkazu **TD**).

Atribut **HEIGHT** nastavuje výšku celé tabulky (pokud ho použijete u příkazu **TABLE**) nebo výšku určité buňky (pokud ho použijete u příkazu **TD**).

U atributů **WIDTH** a **HEIGHT** můžete používat absolutní hodnoty (tj. např. 250 pixelů) nebo relativní hodnoty (tj. např. 100 %, 50 % apod.).

BGCOLOR

Tento atribut se používá u příkazů **BODY**, **TABLE**, **TR** a **TD**. Atribut **BGCOLOR** nastavuje barvu pozadí.

Pokud je tento atribut použit u příkazu **BODY**, nastaví barvu pozadí celého dokumentu.

Pokud je tento atribut použit u příkazu **TABLE**, nastaví barvu pozadí celé tabulky.

Pokud je tento atribut použit u příkazu **TR**, nastaví barvu pozadí určitého řádku.

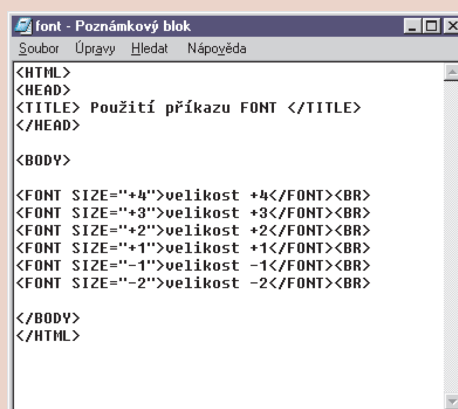
Pokud je tento atribut použit u příkazu **TD**, nastaví barvu pozadí určité buňky.

Barva se udává buď slovem (např. slovo **RED** značí červenou barvu), nebo pomocí tzv. hexadecimální hodnoty (např. číslo **#FF0000** značí také červenou barvu). O použití barev v HTML dokumentu viz sloupek *Barvy v HTML dokumentu*.

FONT

Příkazem **FONT** můžete ohraničit text, který chcete nějakým způsobem změnit. Příkaz může obsahovat například atribut **SIZE**, který nastavuje velikost textu.

Obr. 8.
Příklad použití příkazu FONT.
Výsledek vidíte na dalším obrázku.




```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Použití příkazu FONT </TITLE>
</HEAD>

<BODY>

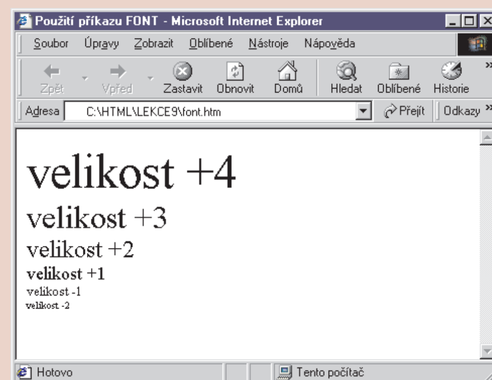
<FONT SIZE="+4">velikost +4</FONT><BR>
<FONT SIZE="+3">velikost +3</FONT><BR>
<FONT SIZE="+2">velikost +2</FONT><BR>
<FONT SIZE="+1">velikost +1</FONT><BR>
<FONT SIZE="-1">velikost -1</FONT><BR>
<FONT SIZE="-2">velikost -2</FONT><BR>

</BODY>
</HTML>
```

Pokud nastavíte atribut **SIZE** na hodnotu **+1**, dojde ke zvětšení ohraničeného textu na dvojnásobnou velikost. Pokud nastavíte atribut **SIZE** na hodnotu **–1**, dojde ke zmenšení ohraničeného textu na poloviční velikost.

Příkaz **FONT** může obsahovat i například atribut **COLOR**, který nastavuje barvu ohraničeného textu. Hodnoty u tohoto atributu jsou naprosto stejné jako hodnoty u atributu **BGCOLOR** (tedy např. hodnota **RED** nastaví barvu ohraničeného textu na červenou atd.). O použití barev v HTML dokumentu viz sloupek *Barvy v HTML dokumentu*.

Od používání příkazu **FONT** se již začíná pomalu ustupovat. V dnešní době ho nahrazují novější příkazy a programovací techniky (viz další díly). Zde ho uvádíme pouze pro úplnost a také proto, že se s ním můžete ještě setkat u dříve vytvořených WWW stránek.



Obr. 9.
Výsledný vzhled při použití příkazu FONT.

ALIGN, VALIGN

Atribut **ALIGN** nastavuje tzv. *horizontální zarovnání* a atribut **VALIGN** tzv. *vertikální zarovnání*. Tyto atributy se používají u řady příkazů. Jejich smysl si vysvětlíme u příkazů **TABLE**, **TR** a **TD** (tedy u příkazů pro tvorbu tabulek).

U příkazu **TABLE** lze použít atribut **ALIGN** (nelze použít atribut **VALIGN**). Jestliže u atributu **ALIGN** nastavíte hodnotu např. na **CENTER** (tedy napíšete **ALIGN=“CENTER“**), dojde k zarovnání celé tabulky na střed stránky.

U příkazu **TR** lze použít oba atributy. Atribut **ALIGN** zarovná obsah celého řádku doleva, doprava nebo na střed (hodnoty **LEFT**, **RIGHT** a **CENTER**). Atribut **VALIGN** zarovná obsah celého řádku nahoru, dolů nebo na střed (hodnoty **TOP**, **BOTTOM** a **MIDDLE**).

U příkazu **TD** lze použít také oba atributy. Atribut **ALIGN** zarovná obsah určité buňky doleva, doprava nebo na střed (hodnoty **LEFT**, **RIGHT** a **CENTER**). Atribut **VALIGN** zarovná obsah určité buňky nahoru, dolů nebo na střed (hodnoty **TOP**, **BOTTOM** a **MIDDLE**).

Barvy v HTML dokumentu

O barvách v HTML dokumentu jsme se již několikrát zmiňovali v předchozích dílech. Dnes si vše ještě jednou zopakujeme.

V HTML dokumentu můžeme nastavovat barvu textu, barvu pozadí celé WWW stránky, barvu pozadí tabulky, jednotlivých řádků a jednotlivých buněk a například také barvu ohraničení tabulky.

Tyto barvy se vyjadřují buď anglickými názvy (např. **RED** pro červenou barvu), nebo tzv. hexadecimálními čísly (např. hexadecimální číslo **#FF0000** označuje také červenou barvu). Název nebo číslo se pak zapisuje do uvozovek u atributu **BGCOLOR** nebo **COLOR** (např. **BGCOLOR=“RED“**, **COLOR=“RED“** nebo **BGCOLOR=“#FF0000“** apod.).

A nyní několik barev, které můžete při své tvorbě využít: **AQUA** – vodní modř, **AZURE** – azurová, **BEIGE** – béžová, **BLACK** – černá, **BLUE** – modrá, **BROWN** – hnědá, **GOLD** – zlatá, **GRAY** – šedá, **GREEN** – zelená, **KHAKI** – khaki, **MAGENTA** – fialová, **ORANGE** – oranžová, **PINK** – růžová, **RED** – červená, **SILVER** – stříbrná, **WHITE** – bílá a **YELLOW** – žlutá.

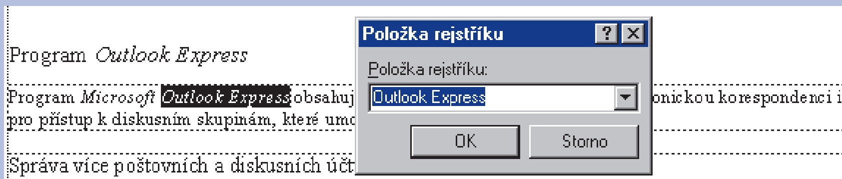
Rejstřík

602Text

V minulém čísle jste se naučili generovat obsah dokumentu, dnes se zaměříme na tu část dokumentu, která se obvykle uvádí až na jeho konci – na rejstřík. Rejstřík je abecedně seřazený seznam vybraných hesel. Jednotlivá hesla jsou doprovázena čísly stran, na kterých se heslo vyskytuje. Při generování obsahu vám pomáhaly úrovně osnovy, tady bohužel takováto „berlička“ chybí. Ale nemějte strach, ani zde nebudete muset nic vypisovat ručně. Vaším úkolem jen bude označit hesla, ze kterých budete chtít rejstřík sestavit. Rejstřík sám se pak již vytvoří automaticky, včetně čísel stránek odpovídajících odkazům.

Vložení položky rejstříku

Jak tedy položku rejstříku vytvoříte? Nejprve je zapotřebí slovo nebo výraz označit. Jedná-li se o jedno slovo, stačí na něj umístit textový kurzor. Víceslovný výraz označte jako blok. Dále spusťte



Označení položky rejstříku.

z nabídky **Pomůcky** příkaz **Rejstřík** a v následující podnabídce pak příkaz **Označit položku rejstříku** (výhodnější je ovšem využít klávesový povel F8). Otevře se dialogové okno **Položka rejstříku**.

Do vstupního pole dialogového okna se přenese slovo pod kurzorem (nebo obsah označeného bloku). Pokud jde o jednotlivé slovo, nabídne se v základním tvaru, abyste nemuseli heslo ručně upravovat. To znamená, že podstatná jména budou v prvním pádu jednotného čísla (místo označeného slova **počítače** se nabídne tvar **počítač**) a slovesa v infinitivu (místo slova **programovali** se nabídne tvar **programovat**). Ostatní druhy slov, stejně tak jako víceslovná spojení (jako například **klientské programy**), zůstanou beze změny. Pokud není kurzor umístěn na žádném slově, jsou v poli tři otazníky.

Jste-li s nabídnutým tvarem spokojeni, akceptujte jej klávesou **Enter** (nebo tlačítkem **OK**). Tím ho vložíte do seznamu rejstříkových hesel (do textu se vloží odpovídající neviditelná reference). Pole v dialogovém okně je ovšem editovatelné. Nabídnutý tvar lze upravit přesně do té podoby, ve které má být v rejstříku zastoupen.

Pokud máte seznam již částečně naplněný, je možné, že v něm je stejné heslo již zastoupeno. Proto je vedle pole **Položka rejstříku** tlačítko se šipkou; jeho pomocí lze rozvinout celý seznam existujících hesel. Pokud tu najdete položku, která odpovídá aktuálnímu slovu, nastavte na ni ukazatel seznamu a volbu potvrďte.

Oprava rejstříkových hesel

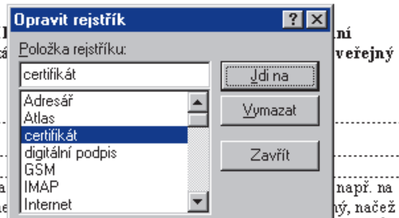
Položky v seznamu hesel rejstříku můžete kdykoliv dodatečně upravit. V nabídce **Pomůcky** spusťte příkaz **Rejstřík** a v následující podnabídce pak příkaz **Opravit rejstřík**.

Vstupní pole dialogového okna ukáže slovo, které jste vložili do rejstříku naposledy. To můžete upravit; pokud je třeba, můžete ze seznamu zvolit a opravit i libovolné jiné heslo.

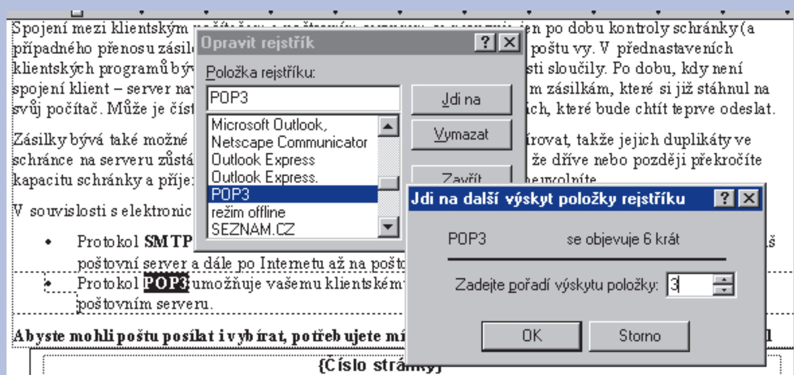
Dialogové okno také můžete využít při kontrole rejstříku – když vás bude zajímat, ke kterým slovům v textu vlastně již máte vytvořené reference.

Kliknutím na tlačítko **Jdi na** se dokument přesune na místo, kde jste heslo vybrané ze seznamu dialogového okna do rejstříku vložili; odpovídající slovo či výraz se označí jako blok.

Pokud se stejné heslo vyskytuje v rejstříku vícekrát, po kliknutí na tlačítko **Jdi na** se zobrazí pomocné dialogové okno **Jdi na další výskyt položky rejstříku**. Toto dialogové okno nese informaci, kolik referencí již bylo k danému heslu vytvořeno, a dále dotaz, na který výskyt tohoto hesla (kolikátý v pořadí) se budete chtít přesunout.



Oprava rejstříkového hesla a jeho vyhledání v textu.



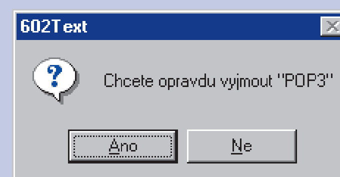
Vyhledání rejstříkového hesla v textu při vícenásobném výskytu.

Vymazání hesla

Odkaz na položku rejstříku lze ze seznamu také vymazat. Heslo pak bude z rejstříku vyjmuto jako celek, tedy včetně všech referencí, které se z textu k tomuto heslu vážou.

K vymazání hesla použijte příkaz **Opravit rejstřík** z podnabídky příkazu **Rejstřík** (nabídka **Pomůcky**).

Ze seznamu dialogového okna **Položka rejstříku** vyberte heslo, které chcete zrušit. Pak klikněte na tlačítko **Vymazat**. Potvrzením dotazu v dialogovém okně se heslo zruší.

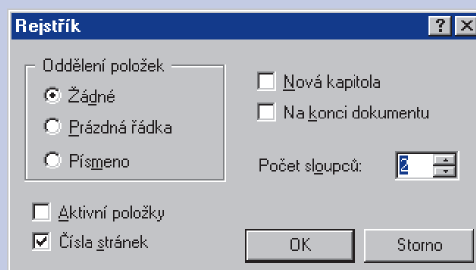


Dotaz před vymazáním hesla.

Vytvoření rejstříku

Rejstřík vygenerujete na základě vložených hesel příkazem **Vytvořit rejstřík** z podnabídky **Rejstřík**. Tím se otevře dialogové okno **Rejstřík**, obsahující ovladače potřebné pro nastavení místa a způsobu vložení celého rejstříku.

Rejstřík bývá zvykem umístit až na konec dokumentu. Pokud ho tam chcete vygenerovat nezávisle na okamžité pozici textového kurzoru v dokumentu, zaškrtněte čtverec ovladače **Na konci dokumentu**.



Dialogové okno pro nastavení parametrů před vytvořením rejstříku.

Voličem Počet sloupců. nastavte, kolik bude mít rejstřík sloupců.

Ty partie dokumentu, ve kterých se mění počet sloupců proti částem předchozím, je zapotřebí umístit do samostatných kapitol. Proto zaškrtněte čtverec ovladače **Nová kapitola**. Rejstřík pak vytvoří samostatnou kompaktní (ukončenou) kapitolu.

Položky rejstříku se vkládají podle abecedy. Další otázkou tedy je, jak chcete části se stejným počátečním písmenem oddělit.

Dialogové okno **Rejstřík** vám v sekci **Oddělení položek** nabízí tyto možnosti:

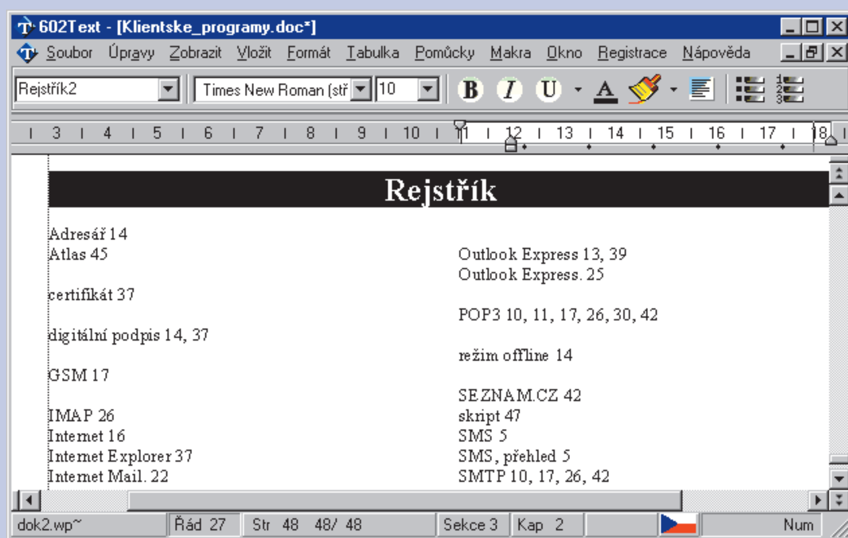
- **Žádné** – položky rejstříku budou abecedně setříděny a vypsány souvisle, bez oddělení.
- **Prázdná řádka** – po přechodu na nové začáteční písmeno se vloží jeden prázdný řádek.
- **Písmeno** – po přechodu na nové začáteční písmeno se písmeno vypíše a rejstřík bude pokračovat na dalším řádku.

V rejstříku se obvykle uvádějí k jednotlivým heslům odpovídající čísla stránek. Chcete-li tuto možnost potlačit (například při využití následující možnosti vygenerovat aktivní rejstřík), zrušte zaškrtnutí čtverce **Čísla stránek**. Tím získáte „holý" abecední seznam hesel. Jestliže po vygenerování rejstříku vidíte jen sadu nápisů {**Odkaz na položku rejstříku**}, spusťte v nabídce **Zobrazit** příkaz **Obsah polí**.

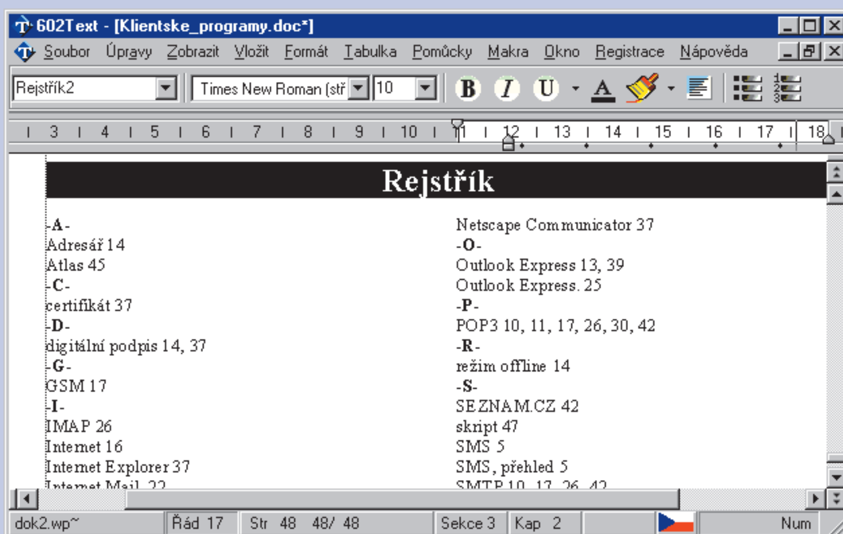
Pokud budete chtít položky rejstříku vygenerovat v podobě hypertextových odkazů, směřujících na příslušná hesla v dokumentu, zaškrtněte čtverec **Aktivní položky**. Kliknete-li na takový odkaz myší, přesunete se v dokumentu na první stránku, která dané heslo obsahuje.

A ještě poznámka na konec – pokud rejstřík předěláváte, nemusíte ten původní vymazat. Před vytvořením nového rejstříku se zobrazí dotaz, zda to má 602Text udělat za vás.

Jiří Lapáček



Příklad rejstříku s oddělením pomocí prázdného řádku.



Příklad rejstříku s oddělením pomocí písmen abecedy.

Úprava ozdobných textů

efekty

V minulém vydání jste se dověděli, jak lze do dokumentu tvořeného v balíku 602ProPC vložit ozdobný nápis. Dnes vám ukážeme některé další možné úpravy těchto nápisů.

Zrcadlení objektu

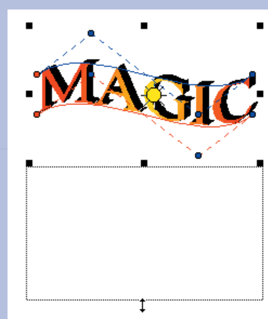
Čtvercových značek umístěných po obvodu objektu můžete využít nejen ke změně velikosti objektu, ale i k jeho zrcadlení či k otočení o 180°.





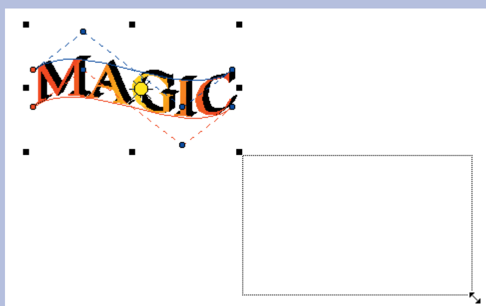
Chcete-li objekt zrcadlově otočit ve vodorovném směru, uchopte myší značku uprostřed boční strany a přetáhněte ji na opačnou stranu objektu. Šedý rámeček znázorňuje budoucí obrys objektu. Po uvolnění tlačítka myši vidíte zrcadlový obraz objektu.

Stejně to funguje ve směru svislém.





Přetáhnete-li na opačnou stranu objektu některou z rohových značek, dojde k jeho otočení o 180° (stejného efektu byste dosáhli postupným zrcadlením ve vodorovném i ve svislém směru).





Úprava viditelnosti objektu

Při rotaci a zkosení se části objektu mohou dostat mimo viditelnou pracovní plochu. To lze napravit dvěma způsoby:

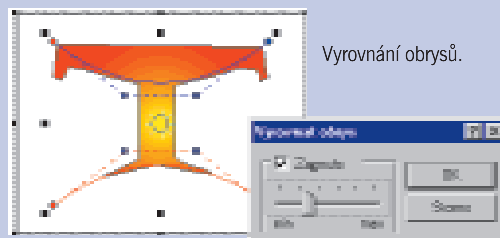
- V nabídce **Objekt** spusťte příkaz **Seznam** a ve stejnojmenném dialogovém okně klikněte na tlačítko **Centrovat**.
- Můžete využít příkaz **Do celého okna** z nabídky **Objekt** nebo také stejnojmenné tlačítko z nástrojového panelu.

Velikost objektu se upraví tak, aby byl viditelný celý a plně přitom využil rozměry rámce. Stejný příkaz využijete i tehdy, chcete-li malý objekt zvětšit na plnou plochu rámce.

Vyrovnání obrysu

V některých případech (např. je-li jako text použito samotné písmeno „T“) a při vodicích čárách složitějších tvarů se obrysy znaků nemusí přesně přizpůsobit tvaru vodicí čáry. To je dáno definicí obrysu daného písmene, která je implementována v daném písmu. V tomto případě můžete příkazem **Vyrovnat obrys** z nabídky **Objekt** otevřít ovladač pro ruční vyrovnání obrysů a jeho pomocí vyhledat takové nastavení, při kterém obrys textu nejlépe splňuje vaše představy.

Posuvný ovládací prvek pod přepínačem je při zapnutém vyrovnávání nastaven na startovní hodnotu. Můžete ji zkusit změnit; obraz písma se automaticky přizpůsobuje a umožní vám rychle najít nejpřijatelnější nastavení.


Vyrovnání obrysů.

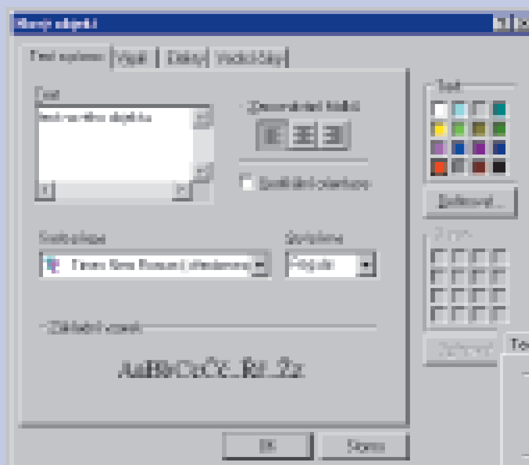
Zadávání vodicích čar

Jeden objekt MagicText může obsahovat několik dalších „podobjektů“ s textem. Každý další objekt vložíte příkazem **Nový** z nabídky **Objekt**. Po spuštění příkazu se automaticky otevře dialogové okno **Nový objekt**, jehož karty odpovídají dialogovému oknu **Vlastnosti**. Zde můžete nastavit obsah i vzhled textu nového objektu.

Vodicí čáry každého textu je možné určit automaticky, výběrem tvaru z nabídkové lišty. Můžete je však také zadat ručně, na kartě **Vodicí čáry** dialogového okna. K dispozici máte tři typy vodicích čar. Jejich manuální zadávání má svá specifika, proto se u nich zastavme trochu déle.

První typ – čáru procházející zvolenými body – určíte takto:

- Klikněte na místo, kde má být začátek budoucí horní vodicí čáry.
- Zobrazí se červený bod. Táhněte myší k dalšímu bodu. Přitom se vykresluje pomocná čára, která spojuje výchozí bod a kurzor myši. Pro tento typ musíte specifikovat nejméně dva body, může jich však být v podstatě libovolný počet. Po vložení posledního z nich stiskněte pravé tlačítko myši, abyste dali najevo, že čára je ukončena.

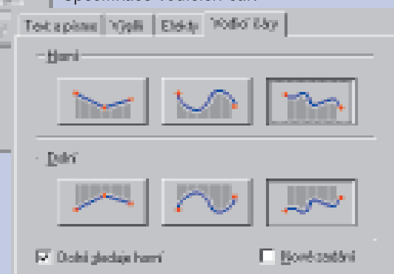

Vložení dalšího objektu.

Druhý typ – vlnovkovitou křivku – zadáte podobně. Vyžaduje vždy čtyři body. Vložením čtvrtého bodu se zadání čáry ukončí (nemusíte pro explicitní ukončení stisknout pravé tlačítko).

Třetí typ (vlnovku) vytvoříte takto:

- Nastavte kurzor nad místo, kde má být začátek vodicí čáry, stiskněte levé tlačítko myši a držte jej. Zobrazí se počáteční bod.
- Tahem myší nakreslete požadovanou čáru v celé délce.
- Uvolněte tlačítko. Vytvoří se koncový bod vodicí čáry.

Stejným postupem zadejte body pro dolní čáru; ta má pro odlišení červenou barvu. Obě čáry se klidně mohou i protínat; jejich umístění je prakticky libovolné. Zadávání čar lze přerušit stiskem klávesy **Esc**.

Specifikace vodicích čar.


Po specifikaci obou čar se zobrazí zadaný text. Je vložen mezi obě čáry tak, aby sledoval jejich tvar i délku. Horní okraj písma je zarovnán podle horní vodicí čáry, dolní okraj písma podle dolní vodicí čáry. Pokud jste čáry vložili obráceně, tedy horní pod dolní (což není nikde zakázáno), bude písmo vzhůru nohama.

Překrývání objektů a jejich seznam

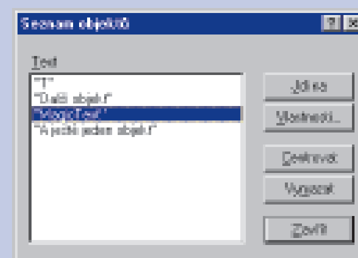
Obsahuje-li MagicText dva a více objektů textové grafiky, má smysl se zabývat jejich vzájemnými vztahy – mohou se různě překrývat a v limitním případě vám jeden objekt může úplně zmizet pod jiným. Příčinou specifického vrstvení objektů může být například stínování, kdy stín jednoho objektu překryje text objektu druhého. Problém může zmizet přesunem stínovaného objektu do pozadí.

Abyste s objektem mohli pracovat, musíte ho označit kliknutím myší. Pokud se více objektů vzájemně překrývá, označí se vždy ten „na vrchu“. Proto lze pořadí vrstvení objektů měnit:

- Příkaz **Do pozadí** z nabídky **Objekt** „podsune“ označený objekt pod všechny ostatní objekty.
- Příkaz **Do popředí** ze stejné nabídky „položí“ označený objekt nad všechny ostatní objekty (to má význam tehdy, je-li z něho viditelná třeba jen část a chcete jej zviditelnit celý).

Seznam všech objektů textové grafiky, ze kterých se váš objekt MagicText skládá, otevřete příkazem **Seznam** z nabídky **Objekt**. Pomocí sady tlačítek můžete k objektu pod ukazatelem seznamu otevřít dialogové okno pro úpravu objektu, můžete jej označit, vymazat nebo v hranicích rámce vycentrovat.

Jiří Lapáček


Seznam objektů.

Hledáme na internetu II

V minulém článku, který byl publikován 15. března 2000 v čísle 6, jsme si ukázali postup při vyhledávání informací na internetu. Vyhledali jsme stránku domácího a zahraničního deníku. Často hledáme na internetu informace, které urychlí naše rozhodování. Např. v kolik hodin odjíždí vlak, jaký je kurz koruny, jsou-li ještě vstupenky na koncert, jaké bude dnes počasí nebo co dávají dnes večer v televizi. Jsou to určitě důležité informace, které na internetu rychle vyhledáte. Internet je ale také prostředím, kde se můžete vzdělávat, doplňovat a prohlubovat své znalosti. Dnes budeme hledat informace o našich předcích.

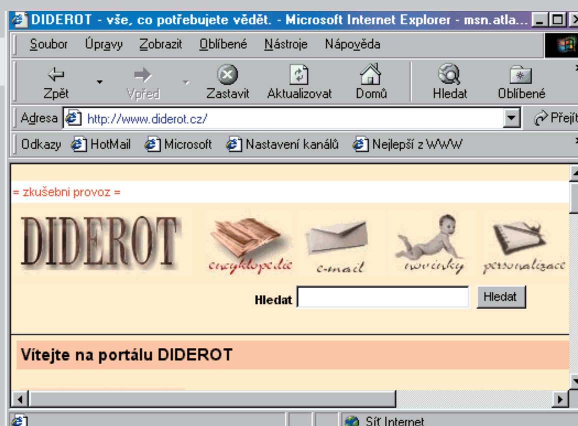
Kdo, kdy a kde nechal zavraždit sv. Václava?

Řeknete si – to nás trošku podceňujete. Ale pojďme se společně podívat, zda informace, které nám poskytne internet, nám neřeknou něco navíc, něco, co ještě nevíme.

Encyklopedie na internetu

Hledáme-li informace na internetu, volíme obvykle některý **vyhledávač** (Atlas, Seznam, Centrum apod.) a zadáváme klíčové slovo nebo klíčový výraz. Dnes zvolíme jiný postup. Budeme hledat přímo na určených adresách. Nejprve to bude adresa společnosti **Diderot** a zde využijeme možnost prohledávat stejnojmennou encyklopedii. Adresa je *www.diderot.cz*.

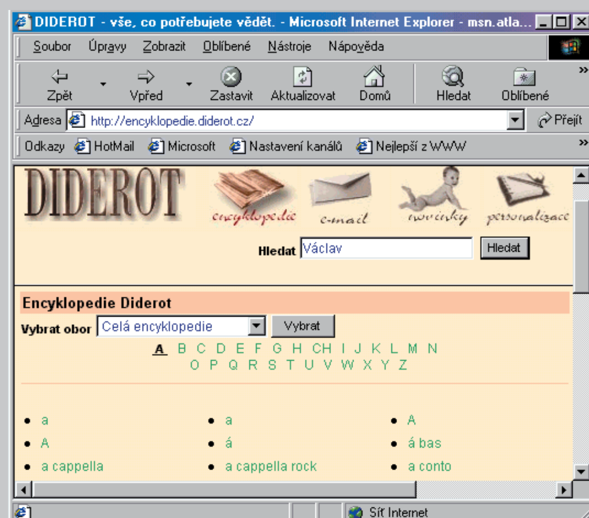
Zvolte odkaz **Encyklopedie** v levém horním rohu.



Stránka společnosti Diderot.

Hledání klíčového slova

Mohli byste vybrat obor, nebo přímo písmeno. Zadejte ale raději klíčové slovo **Václav**. Zapíšete ho do pole **Hledat** a kliknete na tlačítko se stejným názvem.

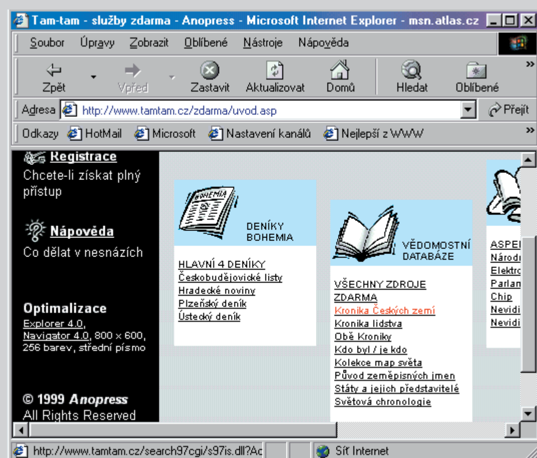


Volba klíčového slova v encyklopedii Diderot.

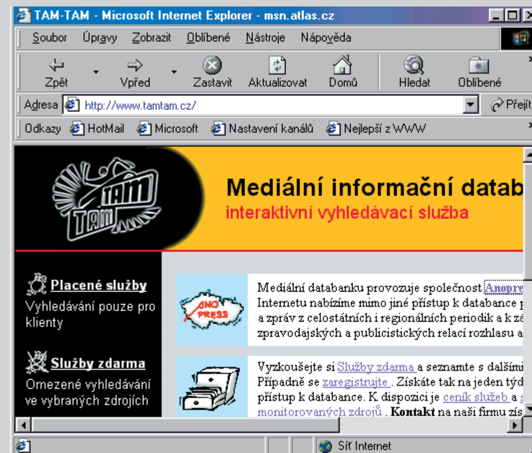
Kronika českých zemí

Stejné zadání se pokusíme řešit na stránkách společnosti **Anopress**, kde je možné prohledávat **Kroniku českých zemí** a **Kroniku lidstva**. Úvodní adresa je *www.tamtam.cz*. Objeví se Mediální informační databanka.

Volba Kroniky českých zemí.



Mediální informační databanka.

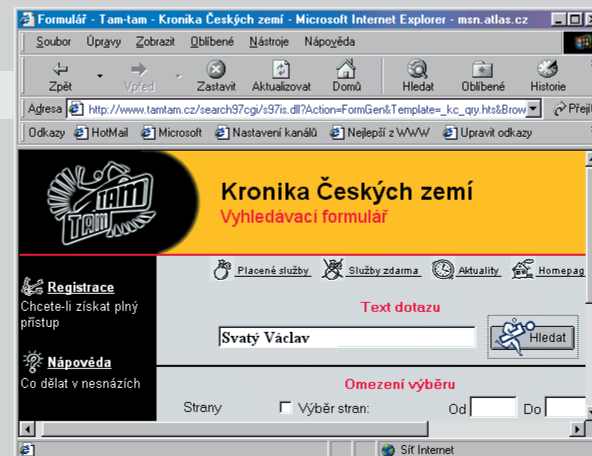


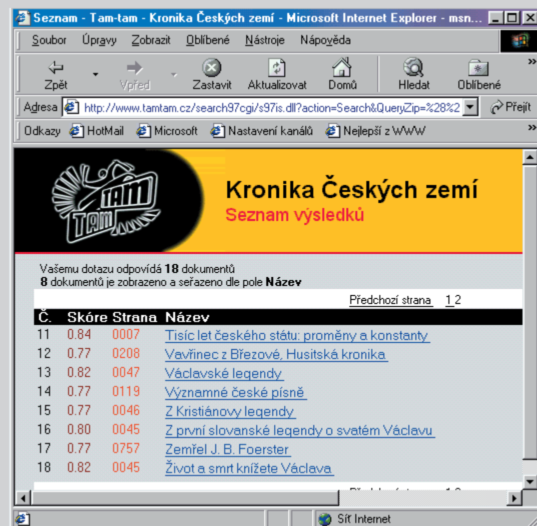
V levém sloupci zvolte kliknutím **Služby zdarma**. V dalším okně zvolte ve sloupci **Vědomostní databáze – Kronika českých zemí.**

Vyhledávání v informační databance

Do pole **Text dotazu** zapište text **svatý Václav** a klikněte na tlačítko **Hledat**.

Zadání dotazu.





Vyhledá se 18 dokumentů, ve kterých se hovoří o **svatém Václavu**. Našemu zadání nejlépe odpovídá na straně 2 poslední odkaz s názvem **Život a smrt knížete Václava**.

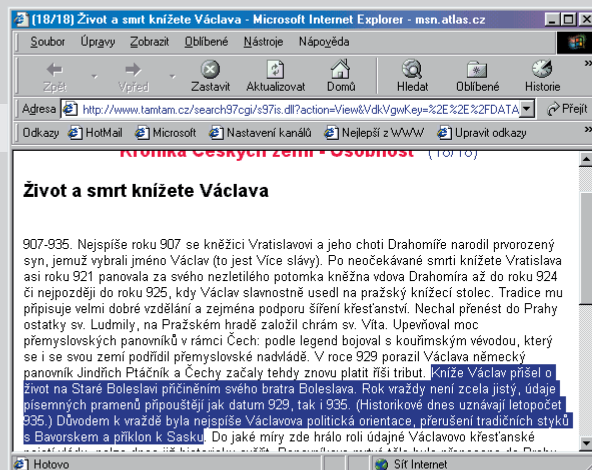
Vyhodnocení dotazu.
Klikněte do textu a přejděte na celý článek.

Výsledek hledání

Článek buď přečtěte celý, nebo použijte příkaz **Najít** z nabídky **Úpravy** a zadejte např. slovo **zavražděn**. Z textu vyplývá řešení našeho dotazu.

CD-ROM Kronika Českých zemí na CD je k dispozici v knihkupectvích za 690 Kč.

Vladimír Očenášek



Nalezený článek.

Podepište svůj e-mail

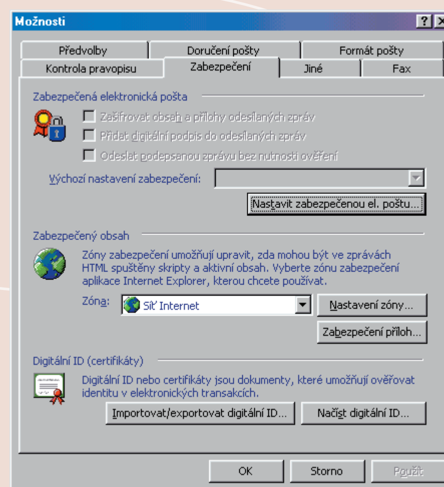
Při elektronické korespondenci můžete prokazovat svoji identitu pomocí „digitálního ID“ (digitálního podpisu), podobně jako podepisujete své dopisy psané na papír. Pomocí digitálního ID však můžete navíc své zprávy šifrovat a zabezpečit tak jejich důvěrnost.

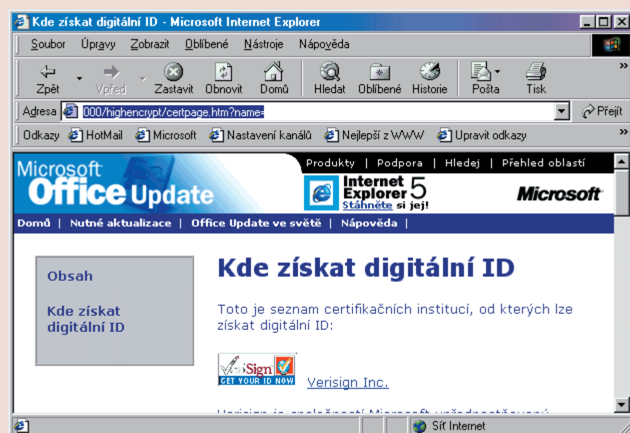
Můžete si zdarma vyzkoušet způsob získání certifikátu a jeho bezplatné užívání po omezenou dobu (v tomto případě 60 dní). Prostřednictvím internetových stránek firmy Microsoft, která doporučuje čtyři poskytovatele osvědčení, jsme vyzkoušeli službu společnosti Verisign Incorporation. Postup jsme testovali pro Outlook 2000. S digitálně podepsanými zprávami dokážou pracovat programy MS Outlook 98 a 2000 a novější verze programu MS Outlook Express. Pokud tedy pošlete digitálně podepsaný e-mail někomu, kdo používá např. MS Outlook 95 nebo 97, adresát vaši zprávu nepřečte.

Volba poskytovatele osvědčení

1

V programu zvolte příkaz **Možnosti** z nabídky **Nástroje**. V dialogovém okně Možnosti na kartě **Zabezpečení** klikněte na tlačítko **Načíst digitální ID** v sekci Digitální ID (certifikáty).





2

V případě, že jste připojeni na internet, budete přesměrováni na internetovou stránku, jejíž část adresy je http://officeupdate.microsoft.com/cze/outlook/outlook2000/highencrypt/certpage.htm.

Pokračování adresy bude doplněno podle identifikace vaší e-mailové adresy.

3

Na stránce firmy Microsoft je nabídka čtyř certifikačních institucí, od kterých lze získat digitální podpis. Zvolili jsme první nabídku, společnost Verisign Inc.

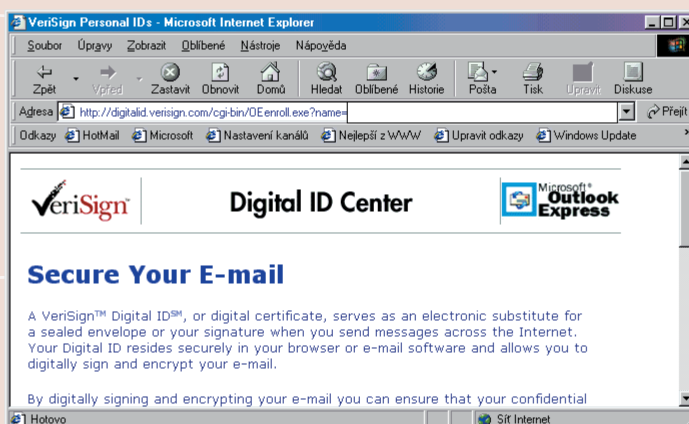
Klikněte na ikonu obrázku nebo na název společnosti Verisign Inc. Objeví se stránka uvedené společnosti.

Nelekejte se částky 6.95 USD a rolujte na konec okna, kde naleznete odkaz

Click Here for 60-day free trial.

Zde je možnost instalovat si 60denní zkušební verzi programu.

Klikněte na odkaz. Objeví se stránka, ze které je zřejmé, že vás čekají čtyři kroky pro úspěšnou instalaci – vyplnění formuláře, obdržení e-mailu s kontrolou údajů a dalšími instrukcemi, nastavení parametrů a instalace.



Vyplnění formuláře

Do pole **Name in Digital ID** můžete vyplnit jméno a příjmení nebo také vhodně zvolenou zkratku, pod kterou budete identifikováni. Nepište sem znaky s českou diakritikou.

Pole **Your E-mail Address** (vaše e-mailová adresa) bude už vyplněno podle vaší e-mailové adresy.

Oddíl **Easy Web Site Registration** slouží k zadání dodatečných informací o vás; ty jsou nepovinné. Zvolili jsme **No** a nezadali jsme je.

Do pole **Enter Challenge Phrase** v oddílu **Challenge Phrase** napište ověřovací heslo (zvolte si libovolné heslo, ale nezapomeňte je), které bude vyžadováno při změnách ověřování.

V oddíle **Cryptographic Service Provider Name** nechte nastavenou volbu.

Zaškrtli jsme volbu **Check this Box to Protect Your Private Key**.

Přečtěte si ujednání (smlouvu) v oddíle **Digital ID Subscriber Agreement**, a pokud souhlasíte, klikněte na tlačítko **Accept**.

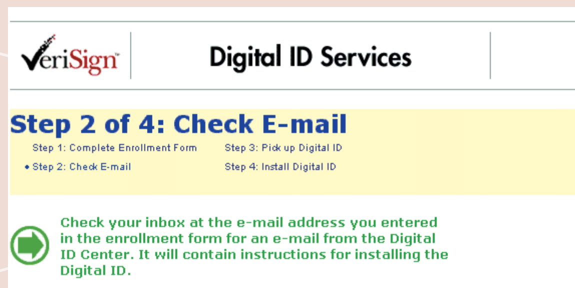
Objeví se dialogové okno s textem **Confirm your e-amail address**, které ověří správnost vaší e-mailové adresy. Pokud je vše v pořádku, klikněte na tlačítko **OK**.

Následuje několik dialogových oken s různými dotazy; ve všech případech klikněte na tlačítko **OK.**

Objeví se dialogové okno, které ukončí vyplnění formuláře. Informace říká, že obdržíte e-mail s dalšími instrukcemi.

E-mailová zpráva od poskytovatele osvědčení a nastavení parametrů

Dalším krokem je příjem a práce s e-mailovou zprávou, kterou dostanete od certifikační instituce za okamžik od vyplnění formuláře. Zprávu otevřete. Naleznete v ní tlačítko **Continue**, které vám umožní pokračovat.

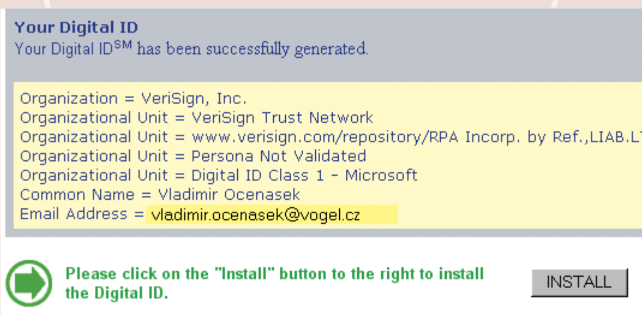


4



Po otevření zprávy se objeví dialogové okno, ve kterém budou základní údaje o vašem digitálním podpisu, a tlačítko **Install**. Po kliknutí na něj se spustí instalace digitálního podpisu.

5

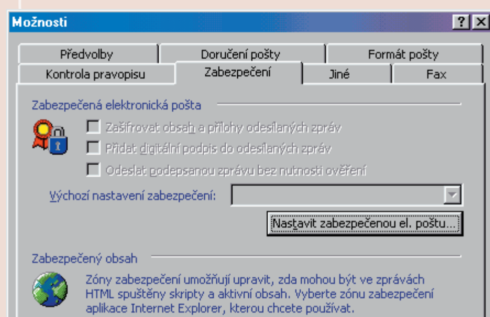


V dalším dialogovém okně se objeví instrukce, jak nastavit parametry v programu Outlook.

Postup je následující:

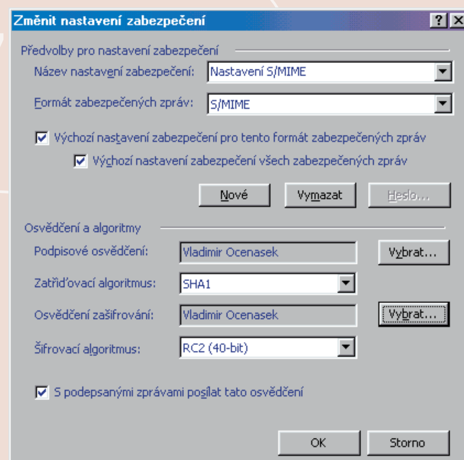
Vyberte příkaz **Možnosti** z nabídky **Nástroje**. V dalším dialogovém okně na kartě **Zabezpečení** klikněte na tlačítko **Nastavit zabezpečenou poštu.**

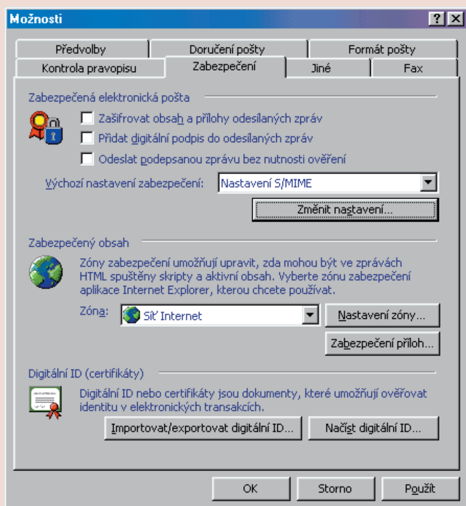
6



Parametry se automaticky nastavily tak, jak je patrno z dalšího obrázku.

7





Kliknutím na tlačítko **OK** se vrátíte do dialogového okna **Možnosti** na kartu **Zabezpečení**. Položka (nebo oddíl) **Zabezpečená elektronická pošta** na této kartě se stane aktivní.

8

Zaškrtněte volbu **Přidat digitální podpis do odesílaných zpráv**. Potvrďte to kliknutím na **OK**.

Od této chvíle budou všechny vaše odesílané zprávy digitálně podepsány.

Příjemci vašich zpráv budou informováni o tom, že jste důvěryhodná osoba, že zpráva přišla opravdu od vás a že vaše zpráva nebyla cestou změněna.

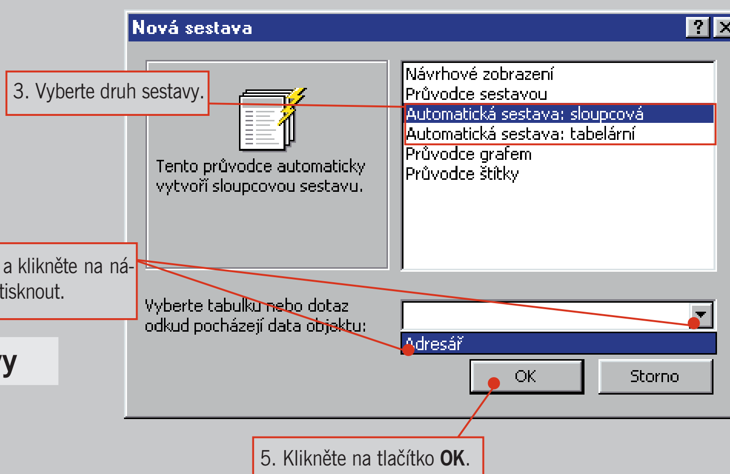
Vladimír Očenášek

Access – tisk dat z tabulky

V tabulce můžete s daty různě kouzlit, ale někdy je potřeba tato data vytisknout (a odnést třeba na poradu).

Access nabízí pro vytváření sestav poměrně silné nástroje. Na druhé straně je možné vytvořit jednoduchou tiskovou sestavu velmi jednoduchým způsobem. Začneme tou nejjednodušší možností a postupně budeme přidávat znalosti dalších možností.

Před zahájením práce si otevřete naši cvičnou databázi.



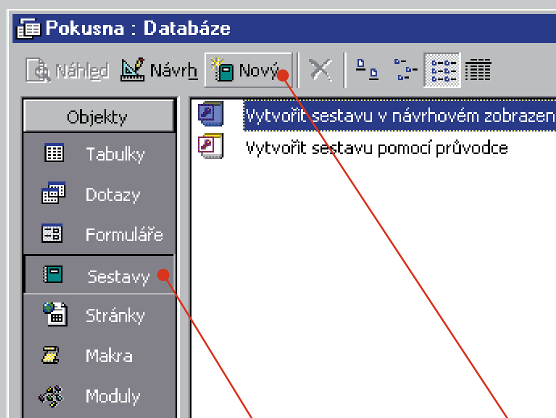
3. Vyberte druh sestavy.

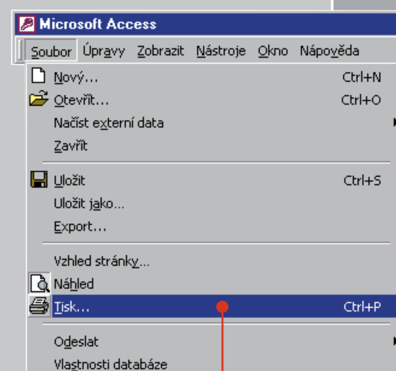
4. Kliknutím otevřete seznam a klikněte na název tabulky, jejíž data chcete tisknout.

5. Klikněte na tlačítko **OK**.

Vytvoření automatické sestavy

Po otevření databáze klikněte v levém seznamu na položku **Sestavy** a poté na panelu nástrojů na tlačítko **Nový**. V okně průvodce vyberte podle potřeby jednu z položek **Automatická sestava: tabelární** nebo **Automatická sestava: sloupcová** (rozdíl asi nejlépe ukážou obrázky na barevném podtisku). V tomto příkladu budeme pracovat s ***tabelární*** sestavou. Poté klinutím otevřete seznam v dolní části okna a vyberte příslušnou tabulku. Okno průvodce uzavřete kliknutím na tlačítko **OK**. Nyní chvilku počkejte, Access zpracuje vaše zadání a za chvilku se objeví v okně návrh sestavy. Jste-li s touto sestavou spokojeni, vytiskněte ji: z nabídky **Soubor** vyberte příkaz **Tisk**.





1. Klikněte na položku **Sestavy**.

2. Klikněte na tlačítko **Nový**.

6. Z nabídky **Soubor** vyberte příkaz **Tisk**.

info

Tisková sestava je předpis, který říká, v jakém uspořádání se mají data z databáze vytisknout na tiskárně. Pro vytváření sestav je možné použít průvodce, který některé kroky usnadní.

info

Postup platí pro Access 2000.

Rozdíl mezi tabelární a sloupcovou sestavou

Adresář

Adresář

Jméno	Adam Konopásek
Ulice	Tržní 236
Místo	Strakonice
PSČ	386 01
Telefon	
Mobil	
Jméno	Alžběta Bobošíková
Ulice	Melč 7896
Místo	Melč
PSČ	744 84
Telefon	0654 123 456
Mobil	

Stránka: 1

Sloupcová sestava.

Adresář

Adresář

Jméno	*Ulice*	*Místo*	*PSČ*	*Telefon*	*Mobil*
Adam Konopásek	Tržní 236	Strakonice	386 01		
Alžběta Bobošíková	Melč 7896	Melč	744 84	0654 123 456	
Jan Kučera	Heydukova 125	Strakonice	386 01	0342 236 98	
Jana Bobošíková	Mírová 456/89	Vimperk	385 01		
Milan Novák	Pernerova 1236	Praha 12	123 45	02 123 456 789	
Petr Prokop	Sokolovská 73	Praha 8	180 00		
Petr Prokop	Skalní 89	Aš	589 56		
Petr Prokop	Strakonická 8956	Praha 8	180 00		

Stránka: 1

Tabelární sestava.

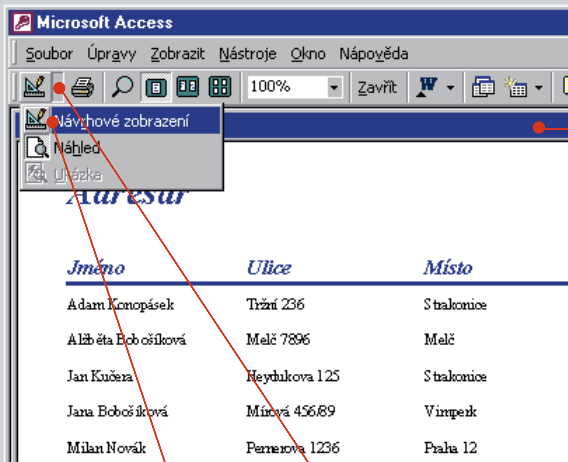
Úpravy sestavy

Access do sestavy zahrnul všechna pole, které zadaná tabulka obsahuje. To však nemusí vždy vyhovovat. Proto je možné sestavu upravit. Naším úkolem bude vytvořit sestavu, na níž bude jméno, příjmení, telefon a čára, kam každý potvrdí svým podpisem správnost svého telefonního čísla.

Přepínání režimů

Pro provedení změn je třeba přejít do návrhového zobrazení.

Nejprve se ujistěte, že okno s náhledem sestavy je aktivní. Nejste-li si jisti, pak do okna s náhledem klikněte myší. Poté klikněte na šipku nástroje určeného pro přepínání režimu a vyberte položku **návrhové zobrazení**.



1. Ujistěte se, že okno s náhledem sestavy je aktivní.

2. Klikněte na šipku na pravé straně nástroje.

3. Klikněte na položku **návrhové zobrazení**.

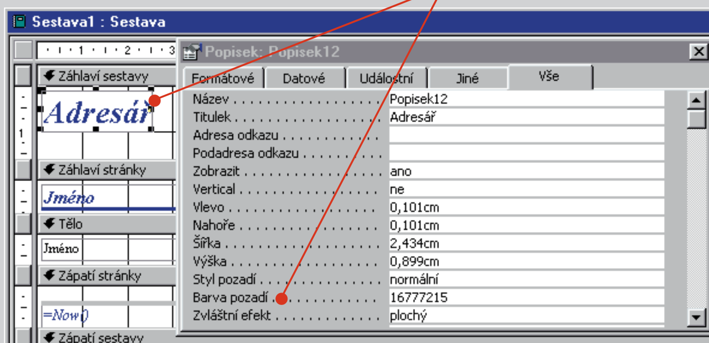
info

Při práci se sestavou se budeme pohybovat ve dvou různých režimech. Prvním z nich je náhled (v tomto režimu vám také Access nabídl vytvořenou sestavu). Druhým režimem je návrhové zobrazení. Pro přepínání těchto režimů slouží nástroj na levé straně panelu nástrojů.

Editace popisků

Popisky jsou texty, ve kterých jsou například zapsány názvy jednotlivých sloupců nebo název celé sestavy. U popisků můžete měnit jejich rozměr, text, který obsahují, velikost, tvar písma a jeho barvu.

Dvojitým kliknutím do popisku vyvoláte okno se seznamem parametrů okna.



Chcete-li měnit rozměr popisku, klikněte na něj levým tlačítkem myši. Okolo popisku se objeví rám s úchopovými body. Zatažením za tyto body můžete měnit velikost popisku.

Úchopových bodů se zbavíte tím, že kliknete mimo popisek.

Chcete-li měnit text popisku, zobrazte kliknutím úchopové body. Poté dalším kliknutím přejděte do editačního režimu, v němž můžete měnit text popisku.

Editaci textu ukončíte tím, že kliknete mimo popisek.

tip

Pozor při přechodu do editačního režimu. V případě, že na popisek dvojitě kliknete (kliknutí půjdou příliš rychle za sebou), vyvoláte okno se seznamem parametrů.

Změna písma a použití zvláštních efektů

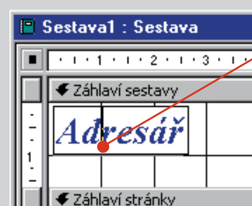
Klikněte na popisek tak, aby se okolo něj objevily úchopové body. Tím si také zpřístupníte nástroje, které dovolují nastavit možnosti písma.

Na stejném panelu jsou také nástroje s nabídkou zvláštních efektů. Mezi ty se počítá například optické vystoupení, nebo naopak zapuštění textu a další. Většinu nástrojů znáte již z MS Wordu nebo MS Excelu.



1. Klikněte do popisku pro zobrazení úchopových bodů.

2. Zatažením za úchopové body měníte velikost popisku.

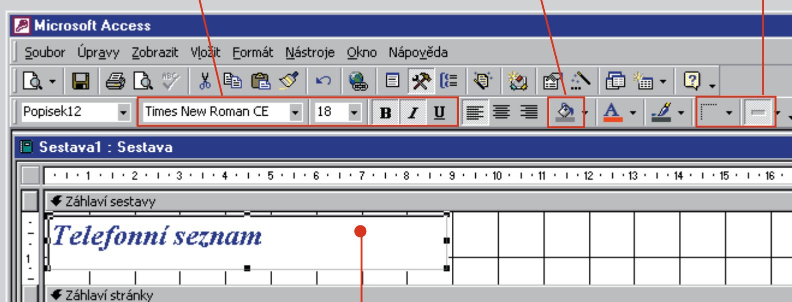


3. Dalším kliknutím do popisku zobrazíte textový kurzor a můžete editovat jeho text.

Nástroje na změnu písma.

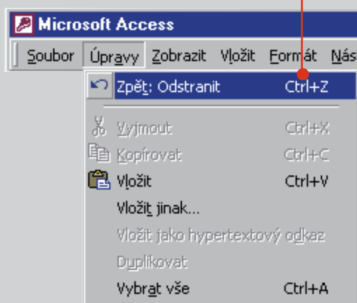
Tímto nástrojem můžete nastavit barvu pozadí.

Zde jsou nástroje pro nastavení zvláštních efektů.



Klikněte na popisek.

Chybný krok můžete vrátit tím, že z nabídky **Úpravy** vyberete příkaz **Zpět**.



Odstranění popisku

Chcete-li odstranit popisek, klikněte na něj tak, aby byly zobrazeny úchopové body. Poté stiskněte klávesu **Delete**. V případě, že popisek vymažete omylem, můžete to napravit tím, že z nabídky **Úpravy** vyberete příkaz **Zpět**.

MS Works – používání funkcí

Tabulkový procesor sady SM Works nabízí řadu funkcí, které můžete vkládat do buňky stejně jako vzorce.

O funkcích

Funkce můžete vkládat do buňky stejně jako vzorce. V případě, že neznáte přesný název funkce nebo si nejste jisti při zadávání parametrů, můžete použít průvodce pro vkládání funkcí. Tohoto průvodce budeme používat i my.

Funkce vrací hodnotu podobně jako vzorec. Na ukázky použijeme funkci ROUND(), která zaokrouhlí číslo na zadaný počet desetinných míst, funkci PI(), která vrací hodnotu čísla pí, a funkci LENGTH(), která zobrazí počet znaků v textovém řetězci.

- Při zadávání funkce musí za názvem funkce následovat závorky. Díky tomu tabulkový procesor pozná, že jde o funkci. *Příklad*: **PI()**.
- Většina funkcí potřebuje vstupní hodnoty, které při výpočtu zpracovává. Těmto vstupním hodnotám se říká ***parametry***. Zapisují se do závorek za názvem funkce. Je-li parametrů více, oddělují se středníkem. *Příklad funkce se dvěma parametry*: **ROUND (25,3659;2)**. *Příklad funkce bez parametrů*: **PI()**.
- Parametrem může být buď přímo zapsaná hodnota, nebo odkaz na jinou buňku. *Příklady:* **ROUND (25,3659;2)** nebo **ROUND (A4;2)** nebo **ROUND (A4;A2)**.
- Zadáváte-li jako parametr text, musí být tento text uzavřen do uvozovek. *Příklad*: **LENGTH ("průměr kruhu")**.
- Funkce mohou být součástí vzorce. *Příklad výpočtu obvodu kruhu o průměru 10*: **10*PI()**.
- Funkci můžete použít jako parametr jiné funkce. *Příklad zobrazení hodnoty čísla pí na dvě desetinná místa*: **ROUND (PI();2)**.
- Při vkládání do buňky musí být před funkcí znak *rovná se* (=). Je-li funkce uvnitř vzorce, znak *rovná se* před funkcí není. *Příklady*: **=PI()**, **=10*PI()**.

Vkládání funkcí

Postup při vkládání funkce si ukážeme na funkci ROUND(). ROUND() požaduje dva parametry. Prvním je reálné číslo (tedy číslo, které má jedno nebo více desetinných míst). Druhým parametrem je číslo, které udává, na kolik desetinných míst se má první číslo zaokrouhlit.

Okno průvodce nabízí dva seznamy. V levém seznamu jsou skupiny funkcí. Vyberete-li v tomto seznamu nějakou skupinu, zobrazí se názvy funkcí z této skupiny v pravém seznamu. V pravém seznamu pak vybíráte konkrétní funkci. Kliknete-li na název nějaké funkce, zobrazí se ve spodní části okna její popis. Funkci vložíte do tabulky kliknutím na tlačítko **Vložit**. A teď už jdeme vkládat funkci.

Klikněte do buňky, do níž chcete vložit funkci. Poté vyberte z nabídky **Vložit** příkaz **Funkce**. Tím vyvoláte dialogové okno průvodce. V levém seznamu klikněte na položku **Matematické funkce**. V pravém seznamu pak klikněte na položku **ROUND**. Do vybrané buňky se vloží funkce ROUND(), ale je potřeba zadat parametry. Místo ***x*** zapište **25,3656**, místo *počet míst* zapište **2**. Poté změny potvrďte stisknutím klávesy **Enter**.

1. Klikněte do buňky, do níž chcete vložit vzorec.

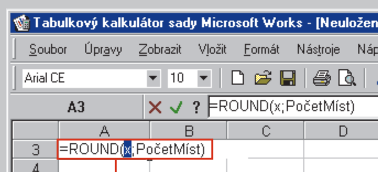
2. Z nabídky **Vložit** vyberte příkaz **Funkce**.

3. Nastavte typ funkce.

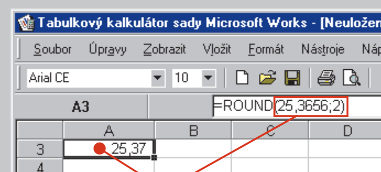
4. Vyberte požadovanou funkci.

Popis vybrané funkce.

5. Klikněte na tlačítko **Vložit**.



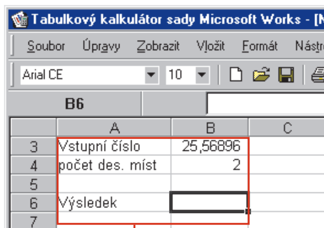
Works vloží funkci v tomto tvaru.



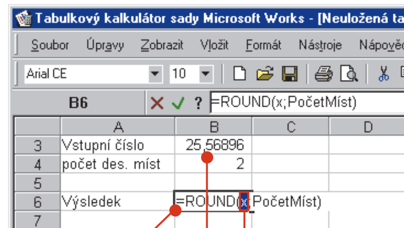
Po zadání konkrétních hodnot se v buňce objeví výsledek výpočtu.

Parametrem je odkaz na buňku

Druhou možností, jak vkládat parametry, je odkaz na buňku.
Připravte si tabulku podle obrázku. Do buňky **B6** vložte pomocí průvodce funkci ROUND(). Průvodce vloží funkci a první z parametrů je zabarven inverzně. Klikněte na buňku, jejíž hodnotu chcete použít jako první parametr. V našem případě jde o buňku **B1**. Works místo inverzně zabarveného textu dosadí adresu buňky. Nyní zatažením myší označte další parametr a klikněte na buňku **B2**. Odkaz na tuto buňku by se měl vložit jako druhý parametr funkce. Je-li vše v pořádku, stiskněte klávesu **Enter**.
Změnou hodnot v buňkách B1 a B2 můžete vyzkoušet, jak funkce ROUND() funguje.



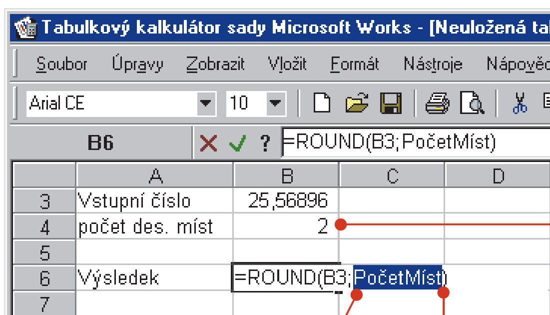
1. Připravte si tabulku.



2. Vložte funkci ROUND().

První parametr je zabarven inverzně.

3. Klikněte na buňku **B1**.



5. Klikněte na buňku **B2**.

Works dosadily adresu vybrané buňky.

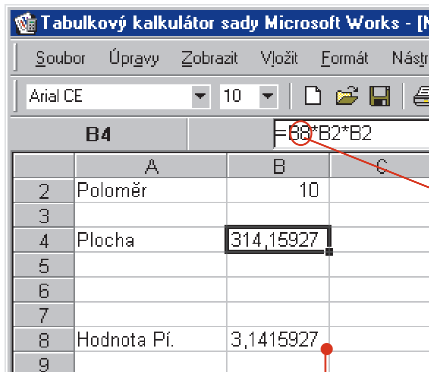
4. Označte myší druhý parametr.

info

Na obrázcích je jako oddělovač desetinných míst použita čárka. Bude-li váš počítač proti tomuto zadání protestovat, máte pravděpodobně nastaven jiný oddělovač desetinných míst.

tip

Průvodce nedovoluje vkládat funkce do vzorce. Má-li být nějaká funkce součástí vzorce, můžete ji do vzorce zapsat ručně. Druhou možností je vložit funkci do prázdné buňky a do vzorce pak vložit odkaz na tuto buňku. Jako příklad si ukážeme tabulku, která pro výpočet plochy kruhu využívá funkci PI().



Na buňku B8 je odkaz ve vzorci.

V buňce B8 je funkce PI().

Přehled často používaných funkcí

Následující tabulka ukazuje některé často používané funkce. Ke konkrétnímu použití těchto funkcí se ještě vrátíme.

Funkce	Kategorie	Popis
ABS(P)	Matematické funkce	Vrací abslolutní hodnotu parametru P.
AVG(O)	Statistické funkce	Vrací průměrnou hodnotu z hodnot zapsaných v buňkách zadané oblasti O.
IF(P;H1;H2)	Logické funkce	Je-li splněna podmínka P, vrací hodnotu H1, není-li splněna, vrací hodnotu H2.
MAX(O)	Statistické funkce	Vrací největší hodnotu, která je zapsaná v některé z buněk zadané oblasti O.
MIN(O)	Statistické funkce	Vrací nejmenší hodnotu, která je zapsaná v některé z buněk zadané oblasti O.
MOD(D1;D2)	Matematické funkce	Vrací zbytek dělení D1:D2.
SQRT(P)	Matematické funkce	Vrací druhou odmocninu parametru P.
SUM(O)	Statistické funkce	Vrací součet hodnot v buňkách oblasti O, oblastí může být několik (O1;O2+O3).

WWW.bilezbozi.cz aneb chladničky & spol. na internetu

Na internetu se objevuje stále více internetových obchodů. Některé fungují spolehlivě, jiné se potřebují ještě zdokonalit. Na jeden z obchodů, které patří do první skupiny, se podíváme blíže.

Obchod bilezbozi.cz je zaměřen výhradně na spotřebiče do domácnosti: chladničky, sporáky, myčky, pračky a sušičky.

Přijdete-li do kamenné (tak se někdy nazývají běžné obchody, aby se rozlišily od internetových, není v tom nic hanlivého) prodejny, uvidíte vystavené zboží a u každého kusu kartu s cenou a základními rozměry. Menší obchody mívají jen několik různých druhů, ale personál vám obvykle dokáže zodpovědet veškeré dotazy týkající se výrobku. Velká nákupní centra mají sice nabídku o hodně pestřejší, ale těžko můžete po personálu chtít, aby vám ukázal třeba všechny chladničky, které mají požadované rozměry a automatické odmrazování a jejichž cena nepřesahuje určitou částku.

Výhody těchto prodejen se mohou spojit v dobrých internetových obchodech. Ty mívají velký výběr zboží od několika firem, navíc se na internetu stávají pravidlem i výrazně nižší ceny. Nevýhodou je to, že se musíte spokojit s obrázkem zboží a nemůžete si je osahat.

V obchodě bilezbozi.cz si můžete vybírat z nabídky jen takové zboží, které vyhovuje zadaným požadavkům. Do požadavků můžete zahrnout rozměry, cenu, délku záruční doby a další parametry, které se odlišují podle typu zboží.

Doprava zboží a placení

Dalším úskalím u internetových obchodů je doprava zakoupeného zboží. Nabízí-li firma jeho dodání po celé ČR zdarma do dvou pracovních dnů, je to příjemné. Na bilezbozi.cz dopravuje zboží firma TOP-TRANS. Na závěr nákupu v internetovém obchodě vám bilezbozi.cz nabídne smlouvu, jejímž potvrzením souhlasíte s nákupem. Součástí smlouvy je také telefonní číslo, na které vám zavolá operátor, se kterým upřesníte datum a hodinu dodání a způsob platby (platit můžete buď při předání zboží, nebo předem na účet). Smlouva je platná až po tomto telefonickém potvrzení, do té doby je možné objednávku bezplatně zrušit. Zboží se rozváží od 8 do 18 hodin.

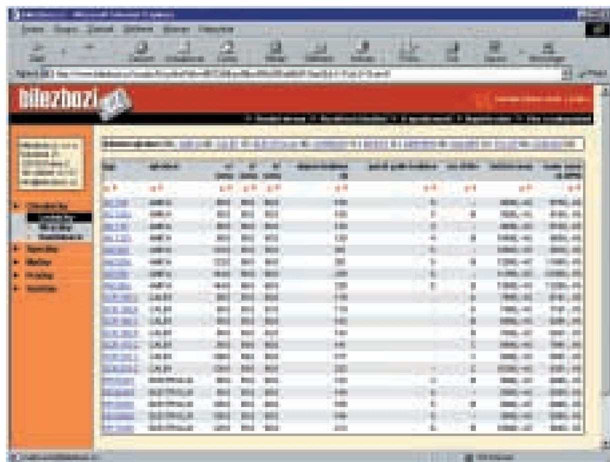


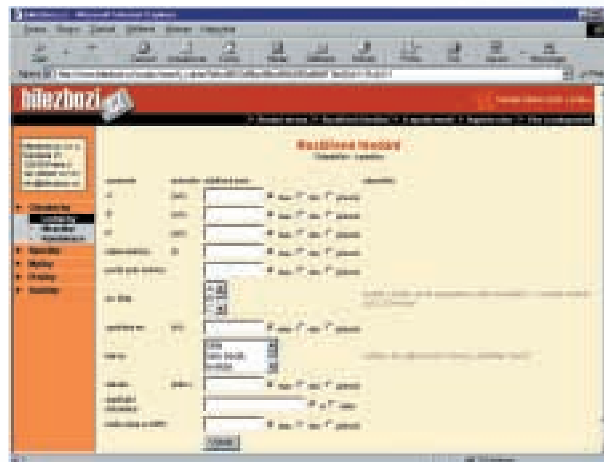
A co záruky a opravy?

Základem záruční opravy je potvrzený záruční list. Ten dostanete potvrzený poštou. V případě, že se porucha projeví v záruční době, máte odvoz zboží zdarma. Firma bude účtovat dovoz teprve tehdy, jestliže se prokáže, že porucha byla způsobena vaší vinou. Na dopravě zboží do opravny se můžete domluvit také v případě, že záruka již uplynula; doprava se vám pak samozřejmě účtuje.

info

Obchod s bílým zbožím najdete na internetové adrese: **http://www.bilezbozi.cz.**



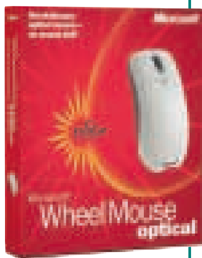


Myš, která si svítí na cestu

Těsně před Vánocemi se v redakci objevila nová myš od Microsoftu. Myším, které po podložce kutálí kuličku, se objevily zdatné soupeřky: myši, které směr a délku pohybu rozpoznávají pomocí malého senzoru, kterým snímají svou podložku.

info

Orientační cena:1299 Kč.
Nároky: Operační systém MS Windows 95 a vyšší, 29 MB volného místa na pevném disku, USB nebo PS/2 port, CD-ROM mechanika.



Do druhé skupiny patří i Microsoft Wheel Mouse optical. V krabici se kromě myšky samé ukrývá ještě CD-ROM a malá příručka. Ta obsahuje popis připojení ve čtyřech jazycích, čeština mezi nimi chybí.

Myš jsme zkoušeli na počítači s Windows 98 SE.

Kabel je opatřen konektorem pro rozhraní USB, ale pokud toto rozhraní na počítači nemáte, nevadí. V krabici najdete také redukci, která dovolí myš připojit i do konektoru PS/2.

Zatímco dřívější myši byly tvarované nesouměrně, MS Wheel Mouse optical je osově souměrná, takže při práci pravou nebo levou rukou nepoznáte žádný rozdíl.

Kolečko uprostřed, které slouží k rolování v některých aplikacích, např. v MS Wordu nebo Internet Exploreru, je orientováno tak, aby jej bylo možné ovládat ukazováčkem nebo prostředníčkem.

Boky myši jsou pevné, neobsahují žádná tlačítka. Porovnáme-li velikost šedé myši MS Intelli Mouse Explorer, je nová myš menší (ve všech třech rozměrech), a tak ji mohou pohodlně používat i uživatelé s menší rukou.

Chcete-li se ujistit, že nekupujete napodobeninu, podívejte se na spodní stranu myši; najdete tam nalepený hologram s nápisem Microsoft.



Instalace a použití

Použijete-li USB rozhraní, nechte při instalaci myši počítač zapnutý. Naopak při použití PS/2 je třeba před instalací myši počítač vypnout.

Nejprve jsem zkoušel USB rozhraní. Windows po výměně myši detekovala změnu a automaticky proběhla instalace nového zařízení. Kurzor reaguje na pohyb myšky plynule, přechod přes barevné hranice podložky nezpůsobil žádné cukání ani poskoky kurzoru. Funkci kolečka prověřoval MS Word – stránky se rolovaly podle očekávání.

Po vypnutí počítače přišla ke slovu redukce a konektor PS/2. Po zapnutí počítače a natažení Windows reagovala myška stejně jako předtím. Protože se na pracovním stole občas nedostává místa, zkoušel jsem myší jezdit i po noze. Myš se nenechala vyvést z klidu a fungovala stejně jako při práci na stole. Na tvrzení, že myš nepotřebuje podložku, tedy určitě něco je. Velkou výhodou myši je to, že se nezanáší nečistotami, jak se to stává u myší s kuličkou.

poděkování

Za poskytnutí tohoto produktu děkujeme firmě Microsoft, Praha.

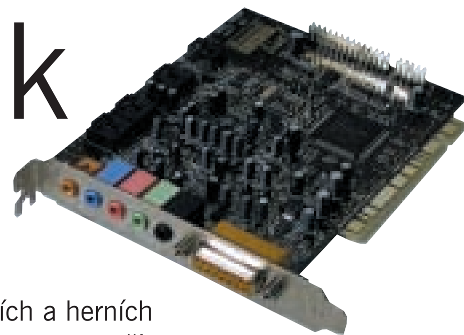
info

Po představení některých produktů dostáváme do redakce dotazy, kde lze tento produkt koupit. Seznam autorizovaných prodejců firmy Microsoft najdete na internetové adrese: **http://www.microsoft.cz/prodejci/prodejci_hledej.asp.**





Prostorový zvuk na PC



Domácí počítač se často používá k zábavě a odreagování. Ke spuštění zábavních a herních titulů nebo přehrávání zvukových CD proto potřebujete kvalitní zvukový systém. Ten tvoří zvuková karta a reproduktory. Společnost Creative uvedla na trh kvalitní sadu Sound Blaster Surround 5.1 pro prostorový zvuk.

Sada se skládá ze zvukové karty Sound Blaster Live! Player 5.1 (samostatně stojí 3528 Kč bez DPH) a reproduktorového systému Desk Top Theatre 5.1 DTT2200 (jeho cena je 4923 Kč bez DPH). Pokud tuto sadu zakoupíte jako celek, vyjde vás u společnosti Actebis Computer o více než tisíc korun levněji: tento komplet stojí 7342 Kč bez DPH. Oba stavební kameny (jak zvuková karta, tak reproduktorová soustava) sady Sound Blaster Surround 5.1 podporují prostorový zvuk formátu 5.1, což znamená, že pomocí pěti satelitních reproduktorů a jednoho subwooferu docílíte skutečného prostorového zvuku.

Souprava Sound Blaster Surround 5.1 je určena pro náročné domácí uživatele, kteří si při hrách nebo DVD filmech chtějí dopřát skvělou zvukovou kvalitu a navíc si vychutnat skutečně prostorové efekty. Prostorový zvuk ve formátu 5.1 využívá šest kanálů pro reproduktorovou soustavu s šesti reproduktory: levým, středním a pravým předním reproduktorem, levým a pravým zadním reproduktorem a jedním subwooferem.

Výběr zvukové karty i reproduktorů je příznivě zvolen i z cenového hlediska – 7342 Kč bez DPH je za takto kvalitní sestavu velmi přijatelná cena. Skuteční „fajnšmekři“, kteří chtějí mít zvukový subsystém na špičkové úrovni, se možná rozhodnou pro zvukovou kartu Sound Blaster Live! Platinum a reproduktorovou sestavu Desk Top Theatre 5.1 DTT2500 Digital, ale za tuto kombinaci musí být ochotni utratit více peněz – vyjde je totiž bezmála na 20 000 Kč bez DPH. O těchto špičkových zvukových komponentách jsme psali v PPK 21/2000.

Vraťme se ale zpět k levnější variantě, kterou jsme měli možnost otestovat nyní. Zvuková karta Sound Blaster Live! Player 5.1 je odlehčenou verzí karty Platinum. Zasazuje se do PCI slotu na základní desce a stejně jako u verze Platinum je jejím základním stavebním kamenem 32bitový procesor EMU10K1.

Společně se zvukovou kartou se v balení dodává CD s ovladači (obsahuje např. i instalaci Acrobat Readeru či MP3 přehrávače LAVA! Player), program 3D Future Beat, pomocí kterého můžete vytvářet mixy z vlastních melodií, a hra Rage Rally, která podporuje technologii Environmental Audio. Ta přináší nejen prostorový 3D zvuk, ale také věrnou simulaci prostředí. Zvuk lze přizpůsobit zvolenému prostředí, např. koncertní síni, obývacímu pokoji, kamenné místnosti, jeskyni apod.

Na čelíčku karty je umístěna zdířka digitálního výstupu, kterou využijete pro připojení kvalitních reproduktorových soustav s podporou pro vícekanálový zvuk, dále je zde výstup na sluchátka či reproduktory, vstup pro mikrofon a také konektor pro připojení joysticku.

Reproduktorový systém Desk Top Theatre 5.1 DTT2200 je vyveden v černé barvě. Každý z pětice satelitních reproduktorů má efektivní výkon 5 wattů, subwoofer má efektivní výkon 17 W. Centrálním místem reproduktorové soustavy pro připojení kabelů od zvukové karty, satelitních reproduktorů i napájení je subwoofer. K němu se zapojuje i ovladač hlasitosti. Otočný knoflík pro nastavení intenzity basů je umístěn přímo v čele subwooferu vedle zdířek pro připojení kabelů. Důležité je, že všechny tři konektory jsou jak na zvukové kartě, tak na subwooferu barevně označeny, takže nemůže dojít k nesprávnému zapojení.



Reproduktorová soustava Desk Top Theatre 5.1 DTT2200 s pěti satelitními reproduktory, jedním subwooferem a ovladačem hlasitosti.

Zkušenosti s provozováním zvukové soustavy Sound Blaster Surround 5.1 máme velmi dobré. Instalace zvukové karty je velmi snadná – po vložení cédéčka s ovladači do mechaniky CD-ROM je uživatel procesem instalace veden průvodcem; stačí si vybrat jen programy, které chcete instalovat a zatrhnout počet reproduktorů, jež budete používat. Díky barevnému značení konektorů si nelze splést propojení reproduktorové sady se zvukovou kartou. Kvalita zvukového výstupu je výborná. Pokud máte zájem o kvalitní zvuk na svém PC a k výše uvedenému připočtete lákavou cenu, bude vaše volba zřejmá.

info

Desk Top Theatre DTT2200
Reproduktorová soustava 5.1
Cena:
4923 Kč bez DPH.

Sound Blaster Live! Player 5.1
Zvuková karta
Cena:
3528 Kč bez DPH.

Sound Blaster Surround 5.1
Zvuková karta Sound Blaster Live! Player 5.1 a reproduktory Desk Top Theatre DTT2200.
Cena:
7342 Kč bez DPH.

Výrobce: Creative Labs Ltd.
Poskytl: Actebis Computer, s. r. o.
www.creative.com
www.actebis-sro.cz

pojmy

Dolby Digital Surround AC-3 (nebo Dolby Digital)
Je to název metody zakódování pro redukci toku dat vícekanálového zvuku, vyvinutého v Dolby Laboratories v USA. Systém AC-3 přenáší všechny konfigurace audiokanálů, od jednoduchého monofonního až po 5.1 digitální prostorový zvuk (viz formát zvuku 5.1). Při zpracování 5.1 digitálního zvukového doprovodu systém zakóduje 6 (5 +1) oddělených audiosignálů do jednoho komprimovaného digitálního signálu.

Formát 5.1 pro digitální prostorový zvuk
Tento formát pro vícekanálový prostorový zvuk využívá šest kanálů s šesti reproduktory: levým, středním a pravým předním, levým a pravým zadním a jedním subwooferem. Tento formát je rozšířen ve filmovém průmyslu a používá se při digitálním zvukovém doprovodu. Použít formát 5.1 je možné ve všech kódech pro DVD: v lineárním PCM, DolbyDigitalu a v MPEG audiu.

Nakupujeme pro mobil II

V minulém pokračování jsme si představili několik doplňků k mobilním telefonům, které potěšily zejména řidiče. Protože nyní již jistě máte sadu hands-free nakoupenu, mohli bychom se dnes podívat po některých dalších drobnostech, které nám mohou práci s telefonem usnadnit nebo jen jednoduše udělat radost a potěšit nás na pohled.



S mobilními telefony můžete provádět roztodivné věci. Můžete je přebarvovat, převlékat, ale samozřejmě i chránit a zvyšovat jejich výkon. Zkrátka uživatelé mobilů se pomalu dostávají do podobné situace jako automobilisté – pořád je co dokupovat, a když už konečně dokoupíte vše potřebné, musíte si koupit nějaký novější model. V dnešním pokračování si řekneme něco o tom, jak nám může příslušenství k mobilním telefonům ušetřit peníze za telefonování.

Šetříme peníze

Konkurenční boj současných tří operátorů s sebou přináší postupné snižování cen. Pro zákazníka je to však problematické v tom, že každý z operátorů má některou ze služeb výhodnější než ostatní, ale není možné jednoznačně říci, že jeden z nich je nejvýhodnější. Vždycky se objeví nějaké ale… Je to podobné jako v supermarketech – někde mají levnou mouku, jinde mléko a na druhé straně města třeba víno. Stejně tak nabízí jeden operátor nejvýhodnější volání ve špičce, další mimo ni a třetí třeba SMS zprávy.

Uveďme si jednoduchý příklad. Oskarův tarif Slyším Vás stojí uživatele 10 Kč za měsíc – v této ceně je sice 30 minut zdarma, ale jakékoli volání mimo volné minuty je velice drahé. Na druhou stranu však zaplatí uživatel tohoto tarifu za jednu SMS zprávu ve špičce 50 haléřů, mimo ni dokonce pouze 30 haléřů. Jen pro srovnání, uživatel Go zaplatí za totéž 3,30, tedy jedenáctkrát tolik, a uživatel Twistu 2,80, tedy přibližně devětkrát tolik. Jednoduše řečeno, pokud za měsíc odešlete pouze 30 SMS zpráv, zaplatíte s Go 99 Kč, s Twistem 84 Kč, ale s tarifem Slyším Vás pouhých 22 Kč (15 zpráv ve špičce a 15 mimo špič-

ku), a to včetně onoho paušálu 10 Kč. Pro úplnost připomeňme, že SMS zpráva na předplatní Oskartě stojí 2,10, tedy zmíněných 30 zpráv vyjde na 63 korun.

Řešení je logické – pořídit si SIM karty od dvou či tří operátorů a využívat vždy tu, která bude v dané chvíli nejvýhodnější. Na rozdíl od nákupů nemusíte nikam běhat – SIM karty můžete jednoduše nosit u sebe a do telefonu vložit vždy tu, kterou chcete zrovna využívat. Tento postup s sebou ovšem nese jeden zádrhel. Jednak SIM karta není příliš velká, takže bude mít tendenci se ztrácet, a jednak čip, který je nejdůležitější částí karty, není nezničitelný. Výměna SIM karty pak znamená u většiny telefonů vyjmout baterii a starou SIM, dát tam jinou, telefon zapnout, zadat PIN, poslat SMS zprávu, telefon vypnout, vyjmout baterii – a tak stále dokola. To začne brzy nudit. Proto přispěchali výrobci příslušenství s jednoduchým řešením.

Dual a Tri-SIM baterie

Tímto řešením jsou speciální baterie, ve kterých je místo pro dvě či tři SIM karty. Pokud takovouto baterií nahradíte tu, kterou máte u svého telefonu, můžete mít bez neustálého rozebírání v telefonu dvě či tři SIM karty různých operátorů. V balení s takovouto baterií najdete většinou čip velmi podobný SIM kartě, který pak vložíte právě na její místo. SIM karty budete zasunovat do úchytů v baterii. Baterie pro více SIM karet se sice zatím nevyrábějí úplně pro všechny typy mobilních telefonů, ale nabídka se poměrně rychle rozrůstá. V současné době je můžete například získat v nabídce firem Avacom, CPA či Telmax.

Toto řešení má samozřejmě také svoje minusy. Prvním z nich je fakt, že takovéto baterie mají o něco málo nižší kapacitu než ty původní. To je logické, protože vše kolem dvou, či dokonce tří SIM karet zabere nějaký prostor.

Mnohem vážnějším nedostatkem bude pro většinu uživatelů to, že aktivní je vždy pouze jediná ze SIM karet, a přestože ty ostatní jsou zasunuty v telefonu, z pohledu sítě (a tím pádem toho, kdo by vám na toto číslo volal) to vypadá, že telefon je vypnutý. Většina adaptérů je konstruována tak, že aktivní SIM karta se mění vypnutím a zapnutím telefonu. To znamená, že při prvním zapnutí se aktivuje první SIM karta, při druhém druhá, při třetím třetí a čtvrtým zapnutím aktivujete zase první.

Jak vidíte, u tri-SIM baterií může nastat opravdu pořádný chaos. Já osobně se domnívám, že většině uživatelů bohatě postačí dual-SIM (například jedna karta na volání, druhá na SMS), ale pokud chcete na operátorech co nejvíce vydělat, budete asi potřebovat místo pro tři SIM karty. Nepříjemnou drobností je totiž také to, že na telefonu nijak nepoznáte, která ze SIM karet je právě aktivní. Pokud si u všech uložíte vlastní číslo, můžete to poznat jedině tak, že se na něj podíváte.

Abyste se vyhnuli případným problémům, je většinou doporučováno si na všech SIM kartách vypnout PIN. Já osobně to považuji za poněkud nebezpečné, protože pokud vám telefon někdo ukradne, může telefonovat, dokud karty nezablokujete, což vás může stát dost peněz. To samozřejmě neplatí u předplatních karet Go a Twist, které tak jako tak zablokovat nelze, takže pokud je někdo ukradne, přijdete maximálně o zbytek kreditu.

Bezpečnější je podle mého názoru nechat PIN na všech kartách aktivní, ale nastavit si u všech karet stejné číslo. Návod, jak si změnit PIN, najdete v manuálu svého telefonu. Pak máte peníze jakžtakž v bezpečí a nemusíte si lámat hlavu, který PIN máte právě zadat.

Pozor na přesměrování

Mnoho uživatelů jistě napadne řešení, které se přímo nabízí. Aktivovat si na jednotlivých kartách přesměrování tak, aby jestliže je karta zrovna neaktivní, byl hovor přesměrován na druhou z karet. Toto řešení je sice realizovatelné, ale musíte si uvědomit, že u každého přesměrovaného hovoru platíte cestu od sebe na žádané číslo. To znamená, že pokud přesměrujete hovory například z Oskara na Paegas, budete za každý přesměrovaný hovor platit volání do Paegasu podle konkrétního tarifu Oskara. V případě, že by vám na toto číslo volalo více lidí, asi byste místo šetření docela prodělali. Z podobných příčin bych doporučovala také deaktivovat u obou karet hlasové schránky.

Osobně považuji za optimální zvolit si jednu kartu jako hlavní, podle toho, jakým způsobem nejčastěji komunikujete. Uvážím-li řešení, které jsem zmínila dříve, řeknu si, že volám přece jen častěji, než posílám SMS zprávy. Všem svým známým proto budu dávat to číslo, ze kterého volám, pro jednoduchost třeba Paegas, upozorním je, že SMS zprávy budu sice posílat z Oskara, ale ať mi na toto číslo nevolají. Pak si budu nechávat aktivní SIM kartu Paegasu, a pokud budu chtít poslat SMS zprávu, telefon vypnu a zapnu (tím aktivuji druhou SIM kartu), pošlu SMS a postup zopakuji (aktivní bude opět Paegas).

Adaptéry

Protože snížení kapacity baterie může některým uživatelům vadit, přišla poměrně nedávno společnost Avacom s adaptérem na dvě SIM karty, který vložíte do telefonu pod stávající baterii. Tento výrobek je samozřejmě levnější o cenu baterie, ale protože se jedná o novinku, je prozatím k dispozici jen pro několik málo typů telefonů.

A co příště?

Probrali jsme si populární dual-SIM baterie. Příště bychom se mohli věnovat blikátkům, vrnítkům a snad i různobarevným obalečkům. Hodně úspěchů při šetření peněz…

Michaela Kloudová

Tipy a triky

Soubor několika tipů a fint, kterak si vylepšit svoje výsledky.

Age of Empires 2 – Různorodost vojáků je velice důležitá. Každá jednotka je proti některým druhům jednotek silnější než normálně, třeba kopiníci proti kavalerii. Na druhou stranu, proti těmto jednotkám může zaútočit někdo, kdo má bonus proti nim, takže je musíte bránit zase někým jiným atd. Je to trochu zamotané, ale po prostudování manuálu vám to bude hned jasné. Držte se toho!

Alpha Centauri – Zaprvé: V instalačním adresáři hry je spousta TXT souborů. Pokud je zeditujete, můžete hru pořádně přizpůsobit vlastním představám. Lze tak změnit automaticky nabízená jména nově postavených základen, jména jednotlivých národů a spoustu dalších věcí. Než si vytvoříte vlastní nastavení, doporučuji zálohovat všechny TXT soubory, abyste mohli všechno v případě potřeby dát zpět do původního stavu. Svoje nové TXT soubory pak můžete přinést svému kamarádovi, který má také Alphu Centauri, a tomu bude toto nové nastavení samozřejmě také fungovat. Zadruhé: Jeden z nejsilnějších národů jsou následovníci Provosta Zakharova. Doporučuji v hlavním menu v pravidlech vypnout volbu Blind Research. Jestliže je zapnutá, hra vám sama vybírá technologie, které vynalézáte. Když ji vypnete, volíte si sami. Co nejrychleji (= hodně procent převeďte v sociálním okně do výzkumu a stavte příslušná zařízení) se dostaňte k technologii Doctrine: Air Force. Tím získáte možnost stavět letadla. Okamžitě jich pár vyrobte a pak toho koukejte hodně využít. Vydírejte. Když neposlechnou, zničte je, když poslechnou, vydírejte je znovu! Ale pozor, aby nepřítel neměl převahu…





Crimson Skies – Naučte se některé manévry, kterými se bezpečně dostanete z nepřátelské palby. Jste-li dost vysoko, sekněte s letadlem prudce dolů, občas pomůže i tlačit letadlo nahoru a zároveň ho otáčet podle jeho osy. Když je nejhůř a jde-li to, prchněte do mraků.

Croc – Krystaly, které po cestě nacházíte, jsou sice ohromně fajn, ale pokud je krokodýl zraněn, všechny mu vypadnou. Jediné krystaly, které nemizí, jsou krystaly barevné. Nasbíráte-li je všechny, máte na konci kola přístup k bonusové hříčce. Občas je takový kámen maskován jako obyčejný krystal, tak si dávejte pozor.

Diablo – Nejjednodušší je hra za Sorcerera neboli kouzelníka. Nikdy neopovrhujte žádnou nalezenou knihou s kouzlem. Jako hlavní útočné kouzlo vydržíte klidně až do konce hry s Fireballem, který máte už od začátku. Další užitečná kouzla jsou Flash a Holy Bolt, pokud jsou na dostatečně vysokém levelu. Ať už hrajete za kteroukoli postavu, rozhodně byste měli umět zakouzlit Town Portal. Velice výhodné je, i když hrajete za válečníka a nechcete hrát na magii (skvělá volba, jak se v posledních kolech nechat snadno zabít), naučit se kouzlo Healing a navolit si ho na pravé tlačítko – máte tak kdykoli v boji přístup k rychlému vyléčení.

Force Commander – Do sekundárních úkolů se pusťte jenom tehdy, pokud vám vynesou víc command pointů, než kolik vás budou

stát jednotky, které při jejich plnění zahynou. To platí samozřejmě pouze tehdy, pokud vám dobytí/vyvraždění/nalezení onoho místa nějak výrazně nepřilepší (třeba odříznete nepříteli přístup k některým důležitým místům).

Horké léto – Kompletní řešení by zabralo dost místa, takže se vyjádřím jen k těm nejtěžším problémům. Žralok na prvním ostrově je snadná kořist. Zastřelte opici brokovnicí z lodi a vykuchejte ji nožem. Kamenem od stanu sundejte kokos u lodi a udělejte do něj nožem díru. Sekerkou uvolněte v jeskyni truhlu a najdete v ní prach a šňůru (očička zaženete brokovnicí). Do vykuchaného kokosu vložte prach a pak šňůru, tuto soustavu vložte do vykuchané opice a tu pak předhoďte žralokovi. V třetí části hry budete muset zpočátku pořád běhat mezi krasavicí v horním pokoji a uklízečkou dole. Na úplném konci hry musíte v chatě (dveře otevřete traktorem) vložit do přístroje baterky (získáte je od osvobozeného táty), drát (na prvním ostrově dejte papouškovi buráky) a kondenzátor (vytlučte jej z hifi věže v jednom z pokojů). Smůla se nachází na stromu u papoucha. Krystal 1 je pod postelí v chýši (vyhrábněte jej kopím), Krystal 2 je v krápníku v jeskyni na prvním ostrově.

Motocross Madness 2 – Předtím než pojedete nějakou trať v „kampani“ na ostro, několikrát si ji projeďte jen tak. Jestliže budete vědět, kde můžete jet dost rychle, aniž byste si natřískali kokos, kde máte rychle odbočit atd., budete mít mnohem lepší výsledky.

Rayman 2 – Pokud nevíte, jak na boj se závěrečným bossem, je to jednoduché. Na střeše lodi ho vždy nechte vystřelit tři koule a pak jim uhněte a začněte střílet do Razorbearda. Musíte přesně na střed. Když spadne, střílejte do něj dál. Po třech povedených pokusech je animačka a pak přichází ta težší část. Na raketce vždy prolétněte do chodby, kde je seskupení malých světýlek. Musíte prolétnout přímo skrz ně, čímž se pod raketkou objeví koule. Vystřelte jednu kouli do bossovy pravé ruky a jednu do levé. Spadne a vy do něj rychle vystřílejte všechny zbylé koule. Opět jděte nabít atd. Vždy po úspěšném zásahu po vás vystřelí dvě naváděná torpéda. Zbavíte se jich tak, že poletíte velice blízko zdi, jen krůček od poškrábání. Torpéda tak přesně létat neumí, takže se na zdi zničí. Po pěti úspěšných zásazích je boss K.O.

Spellcross – Jestliže k některému útvaru (nezáleží na tom, kterého stupně – rotě, brigádě apod.) přiřadíte nějakého velitele, kterého máte čas od času možnost najmout, zvyšuje se morálka jednotky. To může být často rozdíl mezi vítězstvím a porážkou, protože jednotkám, které jsou dlouho v zákopech, se morálka rychle zmenšuje. A bojovat s vojáky s malou morálkou je nejlepší cesta, jak prohrát bitvu. Nezapomeňte rozdělovat nějaké body i do výzkumu, abyste měli přístup k lepší výbavě. Občas je silná jednotka lepší než horda usmrkaných kulometníků.

Starcraft – Hned ze začátku hry vyrobte co nejvíc SCV/dronů/probe. Nechte je těžit a zároveň stavte nejdůležitější budovy. Pokud vás nepřítel napadne hned zpočátku a vy nemáte dostatečnou obranu, jste v pytli. Pokud chcete postavit dobrou obrannou linii, stavte do ní bunkry s mariňáky, sunken a spore kolonie nebo Photon Cannony. V posledním případě je dostatečně silně zálohujte pylony! Proti houfu slabších jednotek (např. proti zerglingům) nelze Photon Cannony použít, ale templářská Psion Storm dokáže vyřešit podobné situace velice rychle. Nezapomeňte upgradovat svoje stávající jednotky, jak jen to jde a jak vám stačí suroviny.







Starlancer – Po každé misi si hru ukládejte. Ačkoli vám hra vaši pozici uloží sama po každé misi, vždy přitom přemaže minulý save. Pokud misi jednou poletíte, ale zkazíte ji a vypnete hru a pak se k ní vrátíte, nemáte možnost ji hrát znovu a svoji chybu napravit. Kromě toho, velice užitečné rakety do začátku jsou jackhammery – naučte se je používat.

Martin Ziegler

Povídání o vypalování

V Počítači pro každého č. 23/2000 jsme popsali postup, jak si vytvořit vlastní CD. Dnes se na tuto problematiku podíváme z trochu obecnějšího hlediska.

info

Mějte na paměti, že stolní nebo přenosné přehrávače zvukových CD nejsou vyrobeny pro přehrávání CD-R či CD-RW médií. Část z těchto přístrojů proto vůbec neumí číst vypalovaná CD.

Vznik CD

O základ CD se postaraly začátkem osmdesátých let firmy Sony a Philips. Společně tenkrát vytvořily standard CD Audio (CD-DA), tedy zvukový nosič, který zaznamenal mezi širokou veřejností velký úspěch. V první polovině let devadesátých se pak začaly objevovat první stříbrné kotouče naplněné videem a počítačovými daty.



21minutový CD je výrazně menší než běžný 74minutový.

Formát na formát

Formát popisuje způsob organizace dat na CD. Je to důležité proto, aby mechaniky, média i programy byly vzájemně slučitelné. Postupně došlo ke specifikaci několika formátů, které popisují různobarevné knihy. Nejdůležitější z nich jsou tyto:

Red Book (červená kniha): specifikuje formát zvukových disků CD-DA (CD Digital Audio, v praxi označovaný častěji jako CD Audio), formát CD-Text a další...;

Yellow Book (žlutá kniha): formáty CD-ROM Mode 1, Mode 2, Mixed Mode a CD-ROM XA popisují způsob uložení dat na CD;

Green Book (zelená kniha): CD-I, CD-I Ready jsou formáty pro multimediální aplikace;

White Book (bílá kniha): CD-I Bridge, Photo CD – doplnění zelené knihy o popis ukládání videa a fotografií;

Orange Book (oranžová kniha): CD-R, CD-RW popisuje formáty zapisovatelných a přepisovatelných médií;

Blue Book (modrá kniha): formát CD Extra vznikl pro bezproblémové sloučení datových a zvukových záznamů.

Purple Book (purpurová kniha): tato zatím poslední kniha specifikuje formát Double Density CD, tedy CD s dvojitou hustotou o kapacitě až 1,3 GB.

info

Zajímá-li vás problematika vypalování CD, doporučujeme navštívit odborné internetové stránky www.cdr.cz, kde naleznete mnoho dalších užitečných informací, a třeba i česká prostředí do vypalovacích programů.

Jak pracuje CD

Běžné lisované CD (a je jedno, zda se jedná o formát AudioCD, CD-I, nebo třeba CD-ROM) se skládá z hliníkové fólie zalité do plastu, většinou opatřeného lakem a potiskem. Do hliníkové fólie jsou vytlačeny miniaturní prohlubně, tzv. pity o různé délce. Tyto pity jsou na disku seřazeny do spirály (odvíjející se na rozdíl od LP od středu) o délce přibližně 5 km s celkem asi 15 000 závity. Mechanika CD je pak vybavena optikou, která zkoumá povrch disku laserovým paprskem, čímž zjišťuje délku pitů.

CD-R (CD Recordable)

Přibližně před šesti lety se na trhu začaly objevovat tzv. vypalovací nebo zapisovací CD mechaniky a média. Otevřel se tím prostor pro „domácí“ výrobu CD. Naneštěstí první média byla dosti drahá (i kolem 300 Kč), což zpočátku společně s vysokou cenou mechanik bránilo hromadnému rozšíření. Dnes již klesla cena média pod třicet korun.

A jak lze CD vypálit? Zapisovací mechaniky totiž obsahují laser s proměnným výkonem, který ohřívá organické barvivo nanesené na kovové fólii na vysokou teplotu, čímž dojde k nevratným fyzickým změnám barviva. V místech, kde došlo k ohřátí barviva, se vytvoří malé prohlubně, které nahrazují prohlubně u lisovaného CD. Reflexní kovová fólie se dříve vyráběla ze zlata pro jeho vhodné vlastnosti (což však bylo příčinou jeho vysoké ceny). Dnes se častěji používá stříbro nebo jeho slitiny, které jsou levnější.

CD-RW (CD ReWritable)

Tyto disky umožňují opakovatelné přepsání, či chcete-li přepálení, a také smazání obsahu disku. Konstrukce CD-RW disku je složitější než disku CD-R – disk CD-RW se skládá z více vrstev. Důležité je, že ohřátím aktivní vrstvy (sloučenina stříbra, india, antimonu a teluru) nedojde k její trvalé přeměně, ale ke změně stavu z krystalické do amorfní podoby, nebo naopak, podle teploty dosažené při ohřátí. Tím vzniknou na disku místa s rozdílnými odrazovými vlastnostmi – opět náhražka za prohlubně u lisovaného CD.

Kompatibilita mechanik

Čtecí mechanika, která je několikanásobně levnější než mechanika zapisovací, musí umět jednak přečíst fyzicky disk, jednak správně interpretovat formát. Tak, jak se postupně objevovaly další formáty a jak postupně přicházely zapisovací a přepisovací mechaniky, byly nově vyráběné čtecí mechaniky schopny tyto nové kompaktní disky

číst. Na druhou stranu starší mechaniky nejsou často schopny některé disky přečíst. Má-li mechanika logo MultiRead, pak čte média CD-R i CD-RW.

Podle toho, jak bylo používáno různých materiálů i disků CD-R a CD-RW, jsou média různě barevná. Nejčastěji se můžete setkat se zlatými, modrými nebo zelenými médii. Občas se stává, že určité mechaniky nepřečtou některá média, ačkoliv ta jsou vypálena správně.

Šetřete si svou vypalovačku

Optika CD mechanik je velmi citlivá na nečistoty – zanesená optika má problémy se čtením, popř. zápisem a většinou nezbývá než pořídit mechaniku novou. Přitom čím častěji se mechanika používá, tím rychleji se zanáší. Rizikové je prašné prostředí a prostory, kde se kouří.

Mechaniky CD-RW i CD-R jsou pochopitelně schopny nejen data zapisovat, ale rovněž je číst. Přesto doporučujeme vybavit PC ještě normální levnou čtecí mechanikou, která bude využívána pro běžné čtení.

Kapacita

Běžná kapacita CD disku je 650 MB dat nebo 74 minut hudby. Tzv. osmdesátiminutové CD pojme o šest minut hudby, resp. o padesát MB dat více.

Existují také další velikosti CD, jsou však mnohem méně používané. Můžete se například setkat s malými disky o průměru pouhých 8 cm s kapacitou 21 minut hudebního záznamu.

Fyzická kapacita disku je však vždy o trochu vyšší, protože na disku musí být místo pro různé zaváděcí a informační stopy a například i pro TOC (Table Of Contents – tabulku obsahu) s informacemi o souborech, zvukových či obrazových stopách uložených na CD.

Rychlost vypalování

Jako základní rychlost čtení/zápisu dat byla vzata rychlost čtení zvukových CD, tedy 150 KB/s. Stejně jako se zvyšovala rychlost čtecích mechanik, zvyšuje se i rychlost zápisu. Dnes si můžete pořídit například mechaniku s označením 12x8x32x. Znamená to, že mechanika umí maximálně dvanáctirychlostně zapisovat, osmirychlostně přepisovat a dvaatřicetirychlostně číst. Umí ovšem používat i rychlosti nižší, avšak někdy ne všechny.

Při vyšší rychlosti zápisu nebo přepisu se ovšem zvyšují nároky na výkon zapisovacího laseru, na mechanickou stabilitu a kvalitu média i na dostatečný tok dat zapisovaných do mechaniky, což je velmi důležité. Nové technologie BURN Proof a Just Link si však umějí poradit i s takovými problémy.

Máte-li s mechanikou v kombinaci s používanými médii dobré zkušenosti, můžete použít nejvyšší rychlost, jakou mechanika umí. Rovněž na médiích je většinou označeno, jakou maximální rychlostí na ně lze vypalovat. Nižší rychlosti byste měli použít při vytváření zvukových CD, abyste předešli případným problémům při přehrávání v běžných audiopřehrávačích. Po zvukové CD je také lepší volit média s vyšší odrazivostí.



Použití různých materiálů přináší v nabídce médií CD-R a CD-RW barevnou pestrost.

Rozhraní

Dříve se zapisovací mechaniky vyráběly pouze s rozhraním SCSI. To je však zdražovalo, a navíc to vytvářelo nutnost mít v počítači SCSI řadič nebo si ho pro potřeby vypalování pořídit, což dále zvyšovalo náklady. Dnes se již většina mechanik vyrábí s rozhraním IDE, které využívají také běžné čtecí CD mechaniky, pevné disky a rovněž i mechaniky ZIP. Díky tomu si můžete pořídit vypalovací mechaniku do běžného kancelářského nebo domácího počítače.

Na trhu jsou již také externí mechaniky s rozhraním IEEE 1394 (FireWire) nebo USB. Mechaniky s připojením na paralelní port nedoporučujeme.

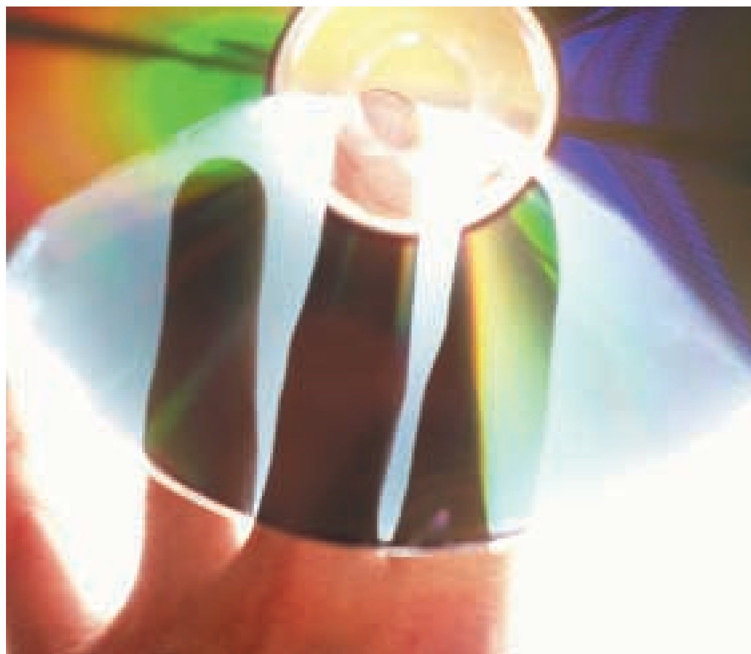
Už to skutečně není věda

Od prvních, až alchymistických, vypalovacích pokusů se vytváření vlastních CD stalo naprosto běžnou masovou záležitostí. Je to způsobeno nejen dramatickým poklesem cen médií a mechanik, ale také ustálením standardů a zlepšením programů pro vypalování, které jsou přátelské i k nezkušenému uživateli. Není proto nutné obávat se vytváření vlastního CD.

Jaroslav Smíšek

info

Začíná-li mít při čtení nebo zápisu mechanika potíže s médii, s nimiž dříve normálně pracovala, je pravděpodobné, že máte znečištěnou optiku. Doporučujeme nepoužívat žádné „zázračné“ čisticí disky, lepší je obrátit se na odborný servis.



Vrstva kovu v CD je tak tenká, že disk neopatřený lakováním je průsvitný. Zde je to vidět na prstech fotografovaných proti světlu přes CD.

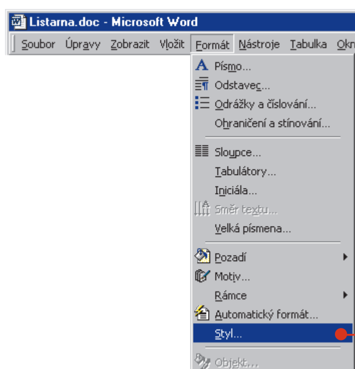
vypalování CD

Ve Wordu mám nastaveny tabulátory pro každý řádek jinak. Po vložení nového řádku nad již existující řádek tabulátory přeskočí. Co dělat, aby držely?

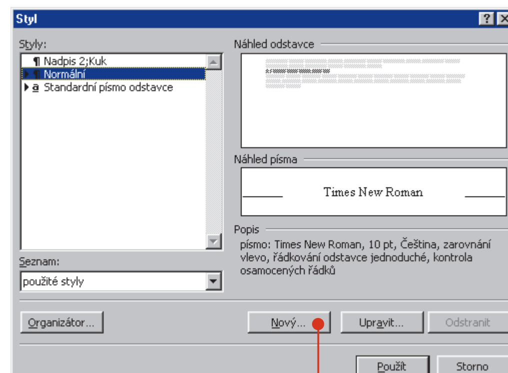
Nastavení tabulátorů je součástí stylu odstavce. Asi nejspolehlivější by bylo připravit si pro každý způsob nastavení tabulátorů jeden styl. Potom po vložení řádku postačí přiřadit příslušné styly, a zarážky tabulátorů se nastaví.

Chcete-li vytvořit nový styl, vyberte z nabídky **Formát** příkaz **Styl**. V dialogovém okně klikněte na tlačítko **Nový**. V dalším dialogovém okně nejprve zadejte název nového stylu (pokud se nespokojíte s tím, který nabízí Word). Poté otevřete seznam **Formát** v dolní části okna a vyberte položku **Tabulátory**.

V dialogovém okně zadejte potřebné zarážky: nejprve zapište, kde má být zarážka umístěna, a poté zadejte způsob zarovnání a vodicí znak. Po zadání klikněte na tlačítko **Nastavit**. Máte-li zadány všechny zarážky, klikněte na tlačítko **OK**. Zbývající dialogová okna uzavřete kliknutím na tlačítko **OK** nebo **Použít**.

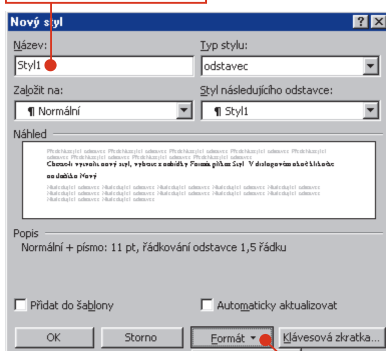


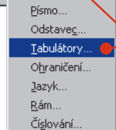
1. Z nabídky **Formát** vyberte příkaz **Styl**.



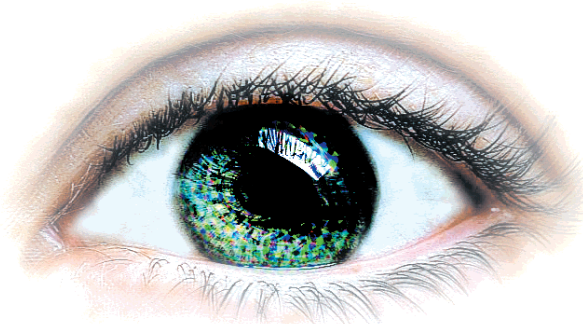
2. Klikněte na tlačítko **Nový**.

3. Zapište název stylu.

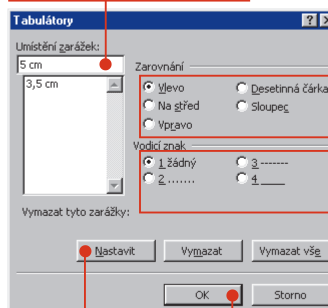




4. Kliknutím otevřete seznam a vyberte příkaz **Tabulátory**.



5. Zadejte umístění zarážky.



6. Je-li třeba, nastavte způsob zarovnání.

7. Je-li třeba, nastavte vodicí znak.

8. Klikněte na tlačítko **Nastavit**.

9. Máte-li zadány všechny zarážky, klikněte na tlačítko **OK**.

Máte problém? Napište nám.
Svoje dotazy posílejte na adresu
Vogel Publishing s. r. o.
CHIP Akademie
Sokolovská 73
P. O. BOX 77, 186 21 Praha 86
Odpovědi budeme postupně zveřejňovat.

ECDL – přípravné kurzy

Jdeme na to!
Internet – seznamte se!
Uživatel databáze MS Access
MS PowerPoint – elektronická prezentace
MS Excel pro uživatele
Základy práce s PC a MS Word pro uživatele

Termíny testů ECDL

sobota 20. 1. 2001 od 9.00 hod.
pátek 2. 2. 2001 od 8.00 hod.
sobota 17. 2. 2001 od 9.00 hod.
pátek 2. 3. 2001 od 8.00 hod.

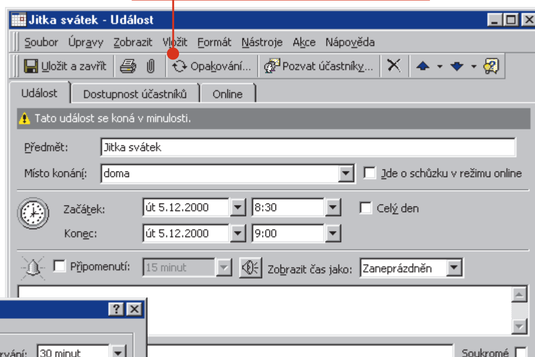
Je možné v MS Outlooku zadat do kalendáře událost opakovaně?

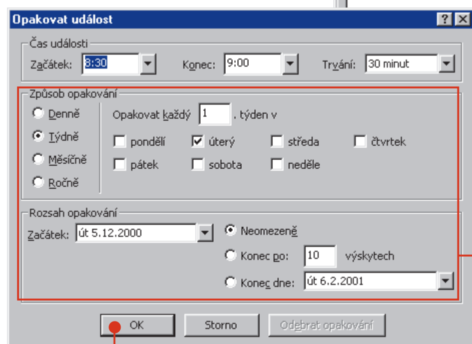
Vyvolejte dialogové okno pro editaci události a zadejte (nebo upravte v případě, že událost již zadána je) potřebné údaje. Poté v tomto dialogovém okně na panelu nástrojů klikněte na tlačítko **Opakování**.

Tím vyvoláte dialogové okno, kde nastavíte možnosti opakování.

Budete-li potřebovat provést změny v zadání opakované události, zobrazí Outlook při otevírání editačního okna dotaz, zda chcete otevřít pouze konkrétní událost, nebo zda se má změna zahrnout do všech opakovaně zadaných událostí.

1. Klikněte na tlačítko **Opakování**.





2. Zadejte parametry opakování.

3. Klikněte na tlačítko **OK**.

ISSN 1212-0723
MK ČR 7931
Toto číslo vyšlo 13. 1. 2001
v nákladu 48 000 výtisků.
Vydává Vogel Publishing s. r. o.
Jednatel: Ing. Pavel Filipovič
Ředitel Vogel Computer Media:
Ing. Milan Loucký
Redakce
Šéfredaktor: Ivan Heisler
Petr Kratochvíl, Martin Semrád, Richard Straberger, Miroslav Ziegler
redakce.ppk@vogel.cz
Inzerce
Zuzana Hošková
tel. 02/21 80 87 62
fax 02/21 80 87 00
inzerce.ppk@vogel.cz
Grafická úprava
Petra Prokopcová, David Vladyka
Externí spolupracovníci
Norbert Gulevič, Jaromír Krejčí, Jiří Lapáček, Tomáš Přibyl, Jaroslav Smíšek, Pavel Trousil, Kateřina Vodičková, Martin Ziegler
Tisk
Moraviapress, a. s., Břeclav
Distribuce a předplatné
Vogel Publishing s. r. o.
P. O. Box 77, 186 21 Praha 86
tel. 02/21 80 89 44
02/21 80 89 42
fax 02/21 80 89 00
abonence.ppk@vogel.cz
Předplatné a inzerce na Slovensku:
Magnet-Press Slovakia, s. r. o.
Teslova 12, P. O. BOX 169
830 00 Bratislava 3
Tel./fax: 07/44 45 45 59 – předplatné
Tel./fax: 07/ 44 45 06 93 – inzerce
magnet@press.sk
Počet výtisků prodaného nákladu ověřuje:
ABC ČR, Na Florenci 3, Praha 1
V prodejní síti rozšiřuje:
V České republice: síť dceřiných společností PNS, a. s., a MediaPrint & Kapa Pressegroso, s. r. o.
Na Slovensku:
Mediaprint & Kapa, s. r. o.
Podávání novinových zásilek
povoleno Českou poštou, s. p., OZJM, ředitelství v Brně, č. j. P/2-1834/98 ze dne 7. 4. 1998.

Vydavatelství Vogel Publishing s. r. o. vydává časopisy AutoEXPERT, CHIP, IT-NET, LEVEL, MM Průmyslové spektrum, MEDIAshop, Počítač pro každého.
Redakce používá digitální fotoaparát Canon.

Příští číslo vyjde 27. ledna 2001

Tiskněte barevně

Představujeme inkoustové tiskárny vhodné pro domácnost a malé kanceláře.

Norton System Works 2001

Balík užitečných programů pro optimalizaci výkonu počítače.

Tell Me More

Moderní systém pro výuku angličtiny.

Programy zadarmo

Sharewarové a freewarové programy umožňující vybavit počítač legálně a s malými náklady.

Seznam inzerentů

Jméno firmy	Tel.:	Strana
CÍGLER SOFTWARE, Brno	05/49 52 25 11	3
Dr. Lang Group, Praha		44
FINET Computers, Praha		7
INFORSER, Praha	02/302 44 84	35
JOYCE, Brno	05/43 23 67 40	11
TERASOFT, Hořovice	0316/51 33 16	5

Za obsah inzerce ručí zadavatel.